

**PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MORAL SISWA  
(Studi Pada Siswa Kelas VSDN Sumbersekar I  
Kabupaten Malang)**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Laila Indra Lestari  
201310230311380**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2017**

**PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MORAL SISWA  
(Studi Pada Siswa Kelas V SDN Sumbersekar 1  
Kabupaten Malang)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang  
Sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Psikologi**

**Oleh:  
Laila Indra Lestari  
201310230311380**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2017**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Permainan Boy-Boyan Sebagai Media Pembelajaran Moral Pada Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Sumsersekar I Kabupaten Malang)
2. Nama Peneliti : Laila Indra Lestari
3. NIM : 201310230311380
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian :

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 02 Februari 2017

### Dewan Penguji

7. Ketua Penguji : Dr. Iswinarti M.Si ( )
8. Anggota Penguji : 1. Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi ( )  
2. Yudi Suharsono, S.Psi., M.Si ( )  
3. Tri Muji Ingarianti, M.Psi ( )

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.Si.

Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi.

Malang,

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si.

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Laila Indra Lestari

NIM : 201310230311380

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Pemmainan Boy-boyan Sebagai Media Pembelajaran Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Sumbersekar I Kabupaten Malang)

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 10 Februari 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si.

Laila Indra Lestari

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Permainan *Boy-boy* Sebagai Media Pembelajaran Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Sumbersekar I Kabupaten Malang)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang diberikan sebagai penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Iswinarti, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang dan sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan arahan, membimbing dan waktu luangnya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Adhyatman Prabowo, S.Psi. M.Psi selaku Dosen pembimbing II atas waktu, bimbingan, dukungan, masukan dan pengertian yang selalu bapak berikan.
3. Orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi agar kuliah saya berjalan dengan lancar.
4. Drs. Khoiri selaku Kepala Sekolah serta guru-guru SDN Sumbersekar I yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan proses asesmen hingga penelitian selesai.
5. Siswa-siswa kelas V SDN Sumbersekar I yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian saya.
6. Zulfikar Malik A.A. yang memberikan semangat dan motivasi agar saya bersungguh-sungguh dalam menjalankan kuliah dan lulus 3.5 tahun.
7. Sahabat-sahabat Muslimah Landungsari Dhira, Dina, Novi, Maulina, dan Gita yang sudah menjadi keluarga saya di Kota Malang, terima kasih atas dukungan kalian.
8. Sahabat-sahabatku Nur Intan, Fira, dan Linda yang selalu mendukung dan memotivasi.
9. Vivi Novita yang selalu ada ketika saya membutuhkan serta selalu mendorong dan menyemangati saya untuk semangat berjuang agar bias lulus 3.5 tahun.
10. Teman-teman Psikologi-G 2013 yang menemani masa-masa kuliah selama 3 tahun dan banyak membantu dalam perkuliahan. Semoga tahun ini kita semua bisa lulus.
11. Teman-teman penelitian payung, terima kasih atas kerjasamanya dari awal hingga penelitian selesai. Alhamdulillah kita bisa lulus 3,5 tahun.
12. Teman-teman magang di SDN Sumbersekar I, terima kasih atas kerjasamanya.
13. Teman-teman yang membantu proses intervensi saya Sitta Aida, Ardi, dan Zulus sebagai fasilitator, observer, dan kameramen.
14. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan . Semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya.

Malang, 25 Januari 2017

Laila Indra Lestari

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Lampiran .....	ix
Abstrak .....	1
Pendahuluan .....	2
Moral .....	6
Faktor Yang Mempengaruhi Moral .....	8
Permainan <i>Boy-boyan</i> .....	9
Fungsi Bermain Bagi Anak .....	10
Siswa Sekolah Dasar .....	11
Permainan <i>Boy-boyan</i> dan Moral .....	10
Metode Penelitian .....	13
Hasil Penelitian .....	19
Diskusi .....	23
Simpulan dan Implikasi .....	27
Referensi .....	27

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hubungan Permainan <i>Boy-boyan</i> dengan Perkembangan Moral .....	12
Tabel 2. Skema Desain Eksperimen .....	14
Tabel 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	16
Tabel 4. Kategori Normatif Skala Perkembangan Moral .....	16
Tabel 5. Prosedur Permainan <i>Boy-Boyan</i> .....	17
Tabel 6. Karakteristik Subjek Penelitian .....	19
Tabel 7. Distribusi Skor Perkembangan Moral Kelompok Eksperimen .....	20
Tabel 8. Distribusi Skor Perkembangan Moral Kelompok Eksperimen .....	21
Tabel 9. Uji <i>Independent Sample T Test</i> pada Kondisi <i>Pre Test</i> .....	22
Tabel 10. Uji <i>Paired Sample T Test</i> .....	22
Tabel 11. Uji <i>Independent Sample T Test</i> pada Kondisi <i>Pre Test</i> .....	23



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Perubahan Skor Kelompok Eksperimen .....	20
Gambar 2. Grafik Perubahan Skor Kelompok Kontrol .....	21
Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Selama Permainan Berlangsung .....	23

## DAFTAR LAMPIRAN

Skala Moral dan Blue Print .....	33
Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Moral .....	36
Input Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	38
Hasil Analisa Data .....	44
Lembar Observasi dan Hasil Observasi .....	49
Modul Permainan Boy-boyen .....	54

# **PERMAINAN *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MORAL SISWA**

**(Studi Pada Siswa Kelas V SDN Sumbersekar 1 Kabupaten Malang)**

**Laila Indra Lestari**

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang  
[lailaindralestari@gmail.com](mailto:lailaindralestari@gmail.com)

## **Abstrak**

Moral merupakan bagian yang penting dalam proses kehidupan manusia. Moral mengacu pada baik buruknya manusia dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *boy-boyan* sebagai media pembelajaran moral siswa di SDN Sumbersekar I. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang berjenis eksperimental kuasi dengan desain *pre test post test with control group*. Metode pengambilan data dalam penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan *independent sample t test*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang berjumlah 20 orang dengan rentang usia 10-12 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ialah skala moral. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan skor moral yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan nilai  $t=4.42$ ,  $p=0.00$  ( $p<0.05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *boy-boyan* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : permainan *boy-boyan*. moral

## *Abstract*

*Moral development is an important part of the process of human development. How moral condition when childhood will influence how their behavior in the future. This research aims to prove the effectivity of the boy-boyan game in improving the moral development of students at Elementary School of Sumbersekar I. This research is quantitative experiment with pre test post test with control group design. The method of collecting the data in the study using purposive sampling techniques. Data analyzed use a independent sample t test. The subjects were fifth grade students of primary school. This study involved 20 students of elementary school with an aged 10-12 years for experiment group and control group. Instrument in this research is scale of moral. The result show that a significant difference in moral development between control group and experiment group with  $t=4.42$   $p=0.00$  ( $p<0.05$ ) after being gived treatment. Therefore, this research can be concluded that boy-boyan game can be used as a medium of moral learning elementary school students.*

*Keywords: boy-boyan game, moral*

Dalam kamus Psikologi (Chaplin, 2006) mengatakan moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Desawa ini fenomena degradasi moral atau kemerosotan akhlak memang bukan hal yang baru lagi terjadi akhir-akhir ini. Kerusakan moral saat ini sudah sampai pada kondisi yang sangat memprihatinkan. Dan itu terjadi pada semua level masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa sudah banyak yang terjangkit penyakit ini. Hal ini bertentangan dengan identitas bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi moralitas bangsa.

Munculnya permasalahan yang mencerminkan penurunan moral salah satunya disebabkan oleh modernisasi dan globalisasi. Catatan tahunan tahun 2006 Komnas Perempuan melaporkan kasus yang terjadi di ranah komunitas sebanyak 5.002 kasus. Pada tahun 2015 sama seperti tahun 2014, kekerasan tertinggi adalah kekerasan seksual (61%). Jenis kekerasan seksual di komunitas tertinggi adalah: perkosaan (1.657 kasus), lalu pencabulan (1.064 kasus), pelecehan seksual (268 kasus), kekerasan seksual lain (130 kasus), melarikan anak perempuan (49), dan percobaan perkosaan (6 kasus) ([www.komnasperempuan.go.id](http://www.komnasperempuan.go.id)).

Survei yang dilakukan Yayasan Kita dan Buah Hati menyebutkan 76 persen anak kelas empat hingga enam SD di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi sudah pernah melihat konten pornografi. Sebagian besar anak mengunduh konten porno justru dari rumah mereka sendiri karena tidak sengaja, sementara sebagian lain mengunduh konten porno dari warnet, telpon genggam atau dari teman ([www.voaindonesia.com](http://www.voaindonesia.com)). Perilaku immoral tersebut tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Dari hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) dengan media *monitoring* Katapedia tahun 2016, paparan pornografi mencapai 63.066 melalui Google, diikuti Instagram, media online dan berbagai situs lainnya (Harian Waspada 3 Oktober 2016). Belum lagi paparan pornografi melalui buku bacaan seperti komik, buku cerita yang memasukkan unsur pornografi melalui gambar. Berdasarkan data Bareskrim Polri bahwa Laporan NCMEC (*National Center Of Missing & Exploited Children*), jumlah *Internet Protocol (IP)* Indonesia yang melakukan *download/upload* konten pornografi anak melalui media sosial, yakni pada 2015 sebanyak 299.602 IP dan pada 2016 hingga bulan Maret sebanyak 96.824 IP. *Facebook* dan *Twitter* merupakan media jejaring sosial yang paling banyak digunakan *user* untuk *download/upload* konten pornografi anak (<http://www.kemenpppa.go.id/>). Seperti yang terjadi pada bulan September 2016 Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan dua media sosial, Awkarin dan Anya, ke Kominfo. Langkah tersebut dilakukan KPAI menyikapi banyaknya laporan orang tua yang resah karena dua akun tersebut menjadi contoh yang tak baik bagi anak-anak dan para remaja (<http://citizen6.liputan6.com>).

Berdasarkan hasil penelitian Amirudin (Wiyani, 2013) mengungkapkan beberapa perilaku immoral atau kenakalan yang biasa dilakukan oleh siswa SD. Diantaranya kenakalan siswa yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja yang masih dalam taraf pelanggaran ringan, yaitu: membuang sampah di jalan lewat jendela, membangkang atau tidak patuh pada aturan, sering mengagetkan siswa perempuan, mengejek dengan kata-kata kasar atau kotor, bermain dengan curang, membuat gaduh saat pelajaran berlangsung, dll. Kenakalan siswa yang dilakukan dengan

sengaja maupun tidak sengaja yang termasuk dalam taraf pelanggaran berat, yaitu: berbohong, meminta uang kepada adik kelas secara paksa, melihat atau mengintip siswa perempuan yang sedang berganti baju, menyontek saat ujian, dsb.

Hal senada juga ditemui dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa sekolah dasar, pada tanggal 17-31 Oktober 2016 di sebuah sekolah di Kota Malang yang menunjukkan terjadi kasus yang mencerminkan immoral pada anak. Perilaku imoral seperti mencontek saat ujian atau menyalin PR temannya, memukul teman dan memalak adik kelas. Memukul dan memalak adik kelas dilakukan siswa kelas atas khususnya siswa kelas 6 kepada adik-adik kelasnya. Tidak sopan terhadap orang yang lebih tua seperti yang dilakukan salah satu siswa yang mencolek dagu orang yang lebih tua secara tiba-tiba. Selain itu mereka kurang peduli dengan orang lain seperti ketika teman yang sedang dibully, mereka yang melihat hanya diam dan menganggap itu bukan urusan mereka. Perilaku lain seperti berkata kasar atau kotor pada teman sebaya. Pada siswa kelas 1, mereka juga sudah mengenal istilah pacaran dan berciuman, bahkan mereka mempraktekkan adegan berciuman dengan saling berpelukan dengan temannya sambil berhadapan muka secara dekat. Dari hasil observasi tersebut maka perilaku-perilaku tersebut termasuk perilaku pelanggaran aturan seperti mencontek, memukul teman, memalak, membully, dan tidak sopan dengan orang yang lebih tua.

Berbagai penyimpangan perilaku yang dilakukan oleh siswa atau pelajar tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya pemahaman ataupun kesadaran mereka akan moral. Selama ini pelaksanaan pendidikan baik di jenjang sekolah dasar maupun menengah lebih mengutamakan aspek kognitif dari pada aspek afektif maupun psikomotor. Hal ini menimbulkan ketimpangan di dalam dunia pendidikan. Pendidikan membentuk siswa yang cerdas tetapi keterampilan, kemandirian serta akhlaknya dipertanyakan. Idealnya pendidikan tidak hanya membekali peserta didik berbagai pengetahuan dan keterampilan berfikir saja tetapi juga kesadaran akan moral yang sangat penting bagi kehidupan. Hendaknya penanaman moral ini mulai dilakukan sejak dini yaitu di bangku sekolah dasar.

Santrock (2007) menjelaskan perkembangan moral di dalamnya menyangkut perkembangan proses dalam berfikir, merasa, serta berperilaku yang sesuai dengan peraturan. Kesesuaian antara perilaku dan sikap anak dengan peraturan sosial adalah tujuan dari perkembangan itu sendiri, hal ini menjadikan perkembangan moral anak adalah tanggung jawab orang tua, guru, dan masyarakat. Sehingga perkembangan moral menjadi bagian penting dalam perkembangan anak. Moral anak dapat dilihat dari perilaku dan sikap sehari-harinya, apakah anak dapat mengikuti dan memahami peraturan sosial yang berlaku atau tidak. Kohlberg (dalam Wantah, 2005) mengatakan perkembangan moral erat kaitannya dengan cara berpikir anak. Artinya bagaimana seorang anak melihat, mengamati, memperkirakan, berpikir, menduga, mempertimbangkan dan menilai akan mempengaruhi perkembangan moral dalam diri anak.

Apabila nilai-nilai moral sudah menurun tentunya akan mempengaruhi kualitas anak-anak sebagai generasi penerus bangsa karena anak merupakan investasi yang sangat penting bagi penyiapan Sumber Daya Manusia di masa depan. Anak-anak merupakan kelompok penduduk usia muda yang mempunyai potensi untuk

dikembangkan agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembangunan di masa mendatang. Dari data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (KPPA) jumlah anak-anak tercatat sepertiga total penduduk Indonesia atau sekitar 34 % atau 87 juta anak. Oleh karenanya seorang anak harus mendapatkan pendidikan yang baik dan benar melalui pembentukan moral. Mereka adalah kelompok yang perlu disiapkan untuk kelangsungan bangsa dan negara di masa depan.

Orang tua dan keluarga sebagai lingkungan primer wajib memberikan pemahaman bagi anak mengenai mana perilaku yang baik dan salah serta perilaku mana yang patut atau tidak patut untuk dicontoh. Orang tua khususnya adalah faktor utama yang mempengaruhi perilaku anak-anak mereka sejak lahir. Loudova dan Lasek (2015) menyatakan bahwa orang tua bertanggung jawab dalam mempersiapkan anak-anak mereka untuk kehidupan nyata. Orang tua perlu untuk melatih anak-anak mereka dengan berbagai keterampilan sosial yang bermanfaat dalam menghadapi berbagai tantangan dalam hidup. Lebih lanjut Loudova dan Lasek (2015) mengatakan hubungan antara orang tua dan anak-anak didasarkan pada gaya pengasuhan yang digunakan oleh orang tua di rumah. Borba (dalam Pranoto, 2011) berpendapat bahwa untuk membangun budaya moral harus dimulai dari rumah. Moralitas dibangun atas dasar cinta, kasih sayang dari orang tua baik ayah kepada anak maupun ibu kepada anak. Pratt, dkk. (dalam Noe, 2008) menyatakan orang tua yang responsif akan meningkatkan kematangan penalaran moral anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengasuhan orang tua mempengaruhi moral anak. Di antaranya penelitian yang dilakukan Mensah & Kuranchie (2013) menunjukkan ada dampak positif pada gaya pengasuhan terhadap perilaku anak, Mahasneh et al. (2013) gaya pengasuhan mempengaruhi anak dalam hal kepribadian, pengembangan, interaksi sosial dan hubungan dengan orang lain, pola pengasuhan berpengaruh terhadap pengembangan pribadi dan moral anak (Loudova & Lasek, 2015), perubahan penalaran moral anak di Cina dipengaruhi oleh hubungan dengan orang tua dan saudaranya (Fang *et al*, 2003).

Adapun bentuk intervensi yang pernah dilakukan sebagai pembelajaran moral yaitu melalui metode sosiodrama yang dilakukan pada anak usia 5-6 th (Muslimah & Komalasari, 2014), mendongeng pada anak usia dini (Rakimahwati, 2011), penerapan bimbingan kelompok (Buwana dkk, 2013), metode bercerita (Rahayu, 2013) dan (Jacoba, 2014) kemudian melalui permainan boneka jari pada anak usia dini (Maryam, 2012). Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti kemudian memilih metode permainan karena penelitian sebelumnya membuktikan permainan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran moral.

Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu. Menurut Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005) mengatakan bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa serta aspek sosial (Suyanto, 2005). Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Dengan bermain anak belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk

hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut (Mutiah, 2010).

Diantara banyaknya jenis permainan anak di Indonesia, maka kita mengenal jenis permainan tradisional dan permainan modern. Namun dalam perkembangannya, permainan tradisional saat ini semakin terpinggirkan dan popularitasnya telah digeser oleh kehadiran permainan modern. Padahal permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus (Iswinarti, 2010). Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik. Permainan tersebut kebanyakan bersifat pasif, anak hanya memperoleh kesenangan, kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksi dengan lingkungan selama bermain. Padahal, bermain adalah merupakan bentuk kegiatan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisik anak.

Ada berbagai macam permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak seperti yang diungkapkan oleh Iswinarti (2008) yang menjelaskan permainan tradisional erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Permainan tradisional tidak sekedar membenturkan perasaan senang, fungsi kognitif, dan sosial. Lebih lanjut Iswinarti menjelaskan permainan tradisional itu dilakukan secara berkelompok, maka dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, kontak sosial, konservasi, dan ketrampilan sosial. Selain itu juga mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Perlu diketahui, kelebihan dari permainan tradisional sangat banyak, salah satunya yaitu permainan tradisional tidak banyak mengeluarkan banyak biaya dan dapat memanfaatkan benda di sekitar lingkungan.

Beberapa penelitian telah berhasil mengungkap permainan tradisional memiliki dampak yang baik bagi anak. Hasil kajian yang dilakukan oleh Iswinarti (2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak. Penelitian yang dilakukan oleh Akbari *et al* (2009) menunjukkan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan ketrampilan motorik pada anak usia 7-9 tahun. Selanjutnya penelitian Pranoto (2014) menunjukkan permainan tradisional Jawa yang terintegrasi melalui pembelajaran dapat menjadi metode belajar alternatif untuk mengembangkan karakter yang baik pada siswa usia dini dan permainan anak tradisional dapat memotivasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Kurniati, 2011). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak.

Bermacam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya (Hikmah, 2011). Arikunto (dalam Halim, 2014) mengungkapkan dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Salah satu permainan tradisional yang juga mengandung nilai-nilai adalah boy-boyan. Permainan *boy-boyan* mengandung nilai-nilai yang menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah efektivitas permainan *boy-boyan* sebagai media pembelajaran moral siswa SDN Sumbersekar I. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan permainan *boy-boyan* sebagai media pembelajaran moral siswa SDN Sumbersekar I. Penelitian ini bermanfaat untuk ranah psikologi perkembangan dan pendidikan. Manfaat penelitian ialah sebagai usulan model intervensi pada sekolah dasar sebagai pembelajaran moral siswa yang bisa saja diterapkan di berbagai sekolah dasar lainnya untuk tujuan yang sama.

## **Moral**

Istilah moral kadang-kadang dipergunakan sebagai kata yang sama artinya dengan etika. Menurut Lorens Bagus (dalam Sjarkawi, 2011) moral berasal dari bahasa Latin, yaitu kata *mos*, (adat istiadat, kebiasaan, cara, tingkah laku, kelakuan), *mores* (adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak, cara hidup). Sedangkan Baron, dkk (dalam Budiningsih, 2004) mengatakan moral adalah hal-hal yang berhubungan dengan larangan dan tindakan yang membicarakan salah atau benar. Oleh Margin-Suseno (Budiningsih, 2004) kata moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia, sehingga bidang moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari segi kebbaikannya sebagai manusia. Dari beberapa tinjauan diatas dapat disimpulkan, moral adalah prinsip dasar tentang baik dan buruk sebagai manusia dalam berinteraksi dengan orang lain.

Santrock (2007) mengatakan perkembangan moral adalah semua yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi dengan orang lain. Lebih lanjut Santrock menjelaskan perkembangan moral merupakan perubahan penalaran, perasaan, dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Perkembangan moral berkaitan dengan aturan-aturan dan ketentuan tentang apa yang seharusnya dilakukan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. Kochanska (dalam Termini & Jeannie, 2007) mengatakan perkembangan moral adalah suatu proses dimana anak-anak memperoleh konsep benar dan salah serta kemampuan untuk mengatur perilaku agar sesuai dengan standar yang dianggap layak oleh masyarakat.

Menurut Piaget (dalam Sjarkawi, 2011), hakikat perkembangan tingkat pertimbangan moral dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini memengaruhi perubahan struktur kognitif. Perubahan



struktur kognitif yang terjadi, berproses secara bertahap seperti tahap dan urutan tingkat-tingkat pertimbangan moral. Faktor eksternal bisa berupa pengaruh orang tua dan kelompok teman sebaya, sedangkan faktor internal ditentukan oleh tingkat perkembangan intelektual.

Menurut Kochanska & Aksan (2006) konsep moral terdiri dari tiga dimensi yang berbeda yaitu: *Moral Reasoning* (kognisi), *Moral Emotion* (afeksi), dan *Moral Conduct* (perilaku).

1. *Moral Reasoning* (penalaran moral) adalah pemahaman tentang konsep benar dan salah. Sebagai contoh, dianggap salah untuk berbohong, mencuri, dan menipu. Namun, itu dianggap tepat apabila untuk membantu yang lain dan untuk berbagi. Penalaran moral juga mencakup pembenaran yang dibuat untuk dan selama dilema moral.
2. *Moral Emotion* (emosi moral) merupakan bagian afektif moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Anak membandingkan respon emosional saat ini dan masa lalunya untuk merespon atau menanggapi orang lain. Hal ini memungkinkan anak untuk melihat bahwa emosi yang dirasakan dan yang ditunjukkan sudah sesuai, sehingga tidak terjadi dilema karena tanggapan orang lain (Perry & Bussey, 1984; Tangney, Stuewig, & Mashek, 2007). Komponen moral emotion terdiri dari 4 bagian yaitu rasa bersalah, rasa tidak nyaman atau kekhawatiran, perhatian, dan empat. (Kochanska, Gross, Lin, & Nichols, 2002).

Rasa bersalah adalah perasaan emosional yang berasosiasi dengan realisasi bahwa seseorang melanggar peraturan sosial, moral, atau etis/susila (Chaplin, 2006).

Kekhawatiran adalah gambaran proses kognitif antisipatif yang dapat dipicu oleh pikiran yang berhubungan dengan kejadian realitas atau tidak realitas berupa pikiran negatif tentang diri dan lingkungannya dan perasaan negatif terhadap kemungkinan kegagalan (Brown, 2006).

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada sesuatu obyek (Suryabrata, 1998). Sedangkan Suyanto (2001) berpendapat perhatian adalah konsentrasi jiwa atau aktivitas jiwa kita terhadap pengertian dan sebagainya dengan mengenyampingkan yang lain-lain dari padanya. Menurut Perhatian menurut Ahmadi (2003) yaitu keaktifan jiwa yang diarahkan kepada sesuatu objek, baik di dalam maupun di luar dirinya. Sehingga dapat disimpulkan perhatian merupakan suatu kesadaran jiwa seseorang yang ditujukan pada suatu objek atau kumpulan objek tertentu yang berada dalam diri maupun di luar diri.

Empati menurut Carkhuff (dalam Budiningsih, 2004) diartikan sebagai kemampuan untuk mengenal, mengerti dan merasakan perasaan orang lain dengan ungkapan verbal dan perilaku, dan mengkomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang lain. Brammer (dalam Pangaribuan, 1993) mengartikan empati sebagai cara seseorang untuk memahami persepsi orang lain dari kerangka internalnya. Sehingga dapat disimpulkan empati adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, serta merasakan perasaan orang lain yang disertai dengan ungkapan dan tindakan.

3. *Moral Conduct* adalah komponen perilaku moral dan terdiri dari dua bagian. Yang pertama adalah perilaku prososial atau perilaku membantu dan yang kedua adalah penolakan untuk terlibat dalam perilaku anti sosial seperti mencuri.

Menurut Shaffer (2005) perilaku prososial adalah segala tindakan yang menguntungkan orang lain, seperti berbagi dengan orang-orang yang kurang beruntung dari pada kita, menghibur atau menolong orang yang sedih, bekerjasama dengan atau menolong seseorang untuk mencapai suatu tujuan, atau contoh sederhana seperti menyapa dan memberikan pujian. Sedangkan perilaku antisosial seringkali disebut kepribadian psikopatik yaitu, tampak hanya sedikit sekali mempunyai rasa tanggung jawab, moralitas, atau perhatian pada orang lain. Perilaku hampir seluruhnya ditentukan oleh kepentingan mereka sendiri (Rahmat, 2009).

Kohlberg (dalam Yusuf, 2014) mengklasifikasikan tahap-tahap perkembangan moral ke dalam tiga tingkatan :

1. Pra Konvensional  
Pada level ini, baik dan buruk diinterpretasikan berdasarkan hadiah dan hukuman eksternal. Anak mengenal baik-buruk, benar-salah suatu perbuatan dari sudut konsekuensi (dampak/akibat) menyenangkan (ganjaran) atau menyakiti (hukuman).
2. Konvensional  
Pada level ini, anak memandang perbuatan benar/baik untuk mendapat persetujuan orang lain atau kelompok. Disini berkembang sikap konformitas, loyalitas, atau penyesuaian diri terhadap lingkungan kelompok atau aturan sosial masyarakat.
3. Pasca Konvensional  
Pada level ini, ada usaha individu untuk mengartikan nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral yang dapat diterapkan atau dilaksanakan terlepas dari otoritas kelompok, pendukung, atau orang yang memegang/menganut prinsip-prinsip moral tersebut.

### **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Moral**

Yusuf (2014) mengatakan moral seorang dalam perkembangannya banyak dipengaruhi oleh lingkungannya. Seorang anak memperoleh nilai-nilai moral dari lingkungannya, terutama dari keluarga atau orang tuanya. Dia belajar untuk mengenal nilai-nilai dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Perkembangan perilaku moral, emosi, dan kognisi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor ini termasuk kualitas interaksi dalam keluarga serta temperamen anak (Kochanska & Aksan, 2006). Peneliti perkembangan secara khusus menyatakan bahwa hubungan orang tua-anak adalah akar dari perkembangan moral (Termini & Jeannie, 2007).

Beberapa sikap orang tua yang perlu diperhatikan sehubungan dengan perkembangan moral anak menurut Yusuf (2014) diantaranya a) konsisten dalam mendidik anak, tingkah laku anak yang dilarang oleh orang tua pada suatu waktu harus juga dilarang apabila dilakukan kembali pada waktu lain b) sikap orang tua dalam keluarga, sebaiknya orang tua memiliki sikap kasih sayang, keterbukaan,

musyawarah, dan konsisten dalam mendidik anaknya c) penghayatan dan pengamalan agama yang dianut, orang tua menjadi panutan seorang anak untuk menciptakan iklim religious dalam keluarga dengan cara membimbing tentang nilai-nilai agama kepada anak agar mengalami perkembangan moral yang baik d) sikap konsisten orang tua dalam menerapkan norma, orang tua harus memberikan contoh yang baik bagi anaknya. Jika lingkungan memberikan pengaruh, ajaran dan contoh yang baik bagi seorang anak maka anak akan mengalami perkembangan moral yang baik.

### **Permainan *Boy-Boyan***

Hurlock (1978) mengemukakan permainan (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2009) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Menurut Docket dan Feer (dalam Sujiono, 2009) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009) bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahuinya.

Ada berbagai macam jenis permainan anak di Indonesia, kita mengenal jenis permainan tradisional dan permainan modern. Namun dalam perkembangannya, permainan tradisional saat ini semakin terpinggirkan dan popularitasnya telah digeser oleh kehadiran permainan modern. Padahal permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus (Iswinarti, 2010).

Permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak seperti yang diungkapkan oleh Iswinarti (2008) yang menjelaskan permainan tradisional erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. *Boy-boyan* adalah permainan berkelompok yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang, setiap kelompok terdiri dari 5-10 anak. Permainan *boy-boyan* menggunakan bola dengan tujuan permainan menghancurkan sasaran berupa tumpukan batu bata, pecahan genting, atau pecahan keramik lantai dan dimainkan dilapangan (Tim PlayPlus Indonesia, 2016). Lebih lanjut Tim PlayPlus Indonesia (2016) menjelaskan jika permainan *boy-boyan* mengandung nilai-nilai kerjasama dan konsentrasi. Selain itu juga mengajarkan dasar-dasar bangunan dan filosofi kehidupan. Melalui permainan *boy-boyan* anak diajarkan untuk membuat bangunan yang kokoh, diperlukan fondasi

yang kuat dan seimbang sehingga bangunan tidak akan runtuh. Hal itu menjadi cerminan dalam kehidupan; bahwa untuk mencapai kesuksesan, kita harus memiliki fondasi agama, moral, dan pendidikan yang kokoh.

### **Fungsi Bermain Bagi Anak**

Mutiah (2010) mengatakan permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Lebih lanjut Mutiah (2010) menjelaskan permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Bermain dapat menjadi sumber belajar, karena memberi kesempatan untuk belajar berbagai hal yang tidak diperoleh anak di sekolah maupun di rumah. Disamping itu, akan menimbulkan pengaruh yang sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Karena dengan bermain anak belajar untuk bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut. Dalam bermain anak juga belajar dalam memahami standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang kurang baik (buruk).

### **Siswa Sekolah Dasar**

Siswa sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir. Menurut Piaget (Santrock, 2012) pada usia sekitar 7 hingga 11 tahun anak berada pada tahap operasional konkret, pada tahap ini anak-anak dapat melakukan operasi konkret, mereka juga dapat bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret.

Pada masa anak akhir, penalaran moral anak ada pada tingkatan II, yaitu penalaran moral konvensional. Pada tingkatan ini, anak memandang perbuatan baik atau benar, atau berharga bagi dirinya apabila dapat memenuhi harapan atau persetujuan kelompok. Usia sekitar 10-12 tahun sudah mengenal konsep moralitas seperti kejujuran, keadilan, dan kehormatan (Yusuf, 2014)

Menurut Piaget (Santrock, 2012) anak-anak pada usia 10 th ke atas memperlihatkan moralitas otonom (*autonomous morality*). Mereka menyadari aturan-aturan dan hukum-hukum yang diciptakan oleh manusia, menilai suatu tindakan, dan mempertimbangkan intens perilaku maupun konsekuensinya.

### **Permainan *Boy-boy* dan Moral**

Mengacu pada kajian secara teoritis sebelumnya, dapat dilihat keterkaitan antara kedua variabel penelitian. Moral seseorang menurut Yusuf (2014) dalam perkembangannya banyak dipengaruhi oleh lingkungannya. Santrock (2012) mengatakan perkembangan moral adalah semua yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh manusia dalam berinteraksi

dengan orang lain. Anak dilahirkan tidak memiliki moral (imoral), tetapi memiliki potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Salah satu media yang digunakan sebagai pembelajaran moral ialah bermain.

Aktivitas bermain memberikan berbagai cara yang majemuk pada anak untuk melatih dan belajar berbagai macam keahlian dan konsep yang berbeda (Mutiah, 2010). Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Karena permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Menurut Mulyadi (2004) bermain memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

Permainan *boy-boy* merupakan permainan berkelompok, yang mana ketika anak bermain secara berkelompok mereka dapat belajar berinteraksi dengan teman sebayanya. Permainan *boy-boy* mengandung nilai-nilai yang menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain. Permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral dalam permainan tersebut terdapat aturan-aturan serta memunculkan dinamika psikologis anak ketika bermain, dan dalam permainan ini terdapat proses refleksi yang dikaitkan dengan dimensi moral sehingga anak mendapatkan pembelajaran mengenai moral:

1. Penalaran moral: pemahaman mengenai konsep benar dan salah, hal ini dapat terungkap melalui pemahaman mengenai peraturan yang ada dalam permainan. Pada saat anak melakukan kecurangan atau melanggar peraturan maka hal tersebut menjadikan indikasi bahwa anak tersebut masih belum memahami peraturan yang ada dalam permainan.
2. Emosi moral: aspek yang dapat menstimulus individu untuk memunculkan tindakan atau perilaku. Dalam permainan *boy-boy* emosi moral dapat diungkap melalui peristiwa yang muncul serta kondisi psikologis saat anak bermain. Bagaimana anak dapat mengontrol diri, menyesuaikan diri, dan mengembangkan sikap empati pada saat bermain.
3. Perilaku moral : dalam permainan *boy-boy* aspek ini dapat diungkap pada saat permainan *boy-boy* berlangsung, seperti kerjasama tim, membantu teman, menolak untuk bertindak kecurangan dll.

Dari penjelasan diatas, melalui permainan tradisional *boy-boy* anak dapat belajar berbagai macam keahlian seperti kerjasama, mengembangkan kerjasama, berkomunikasi dengan teman sebaya, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Berikut gambaran hubungan permainan *boy-boy* dengan perkembangan moral dapat dilihat pada table 1.

**Tabel 1. Hubungan Permainan *Boy-boy* dengan Moral**

No.	Konsep Moral	Indikator dalam Permainan
1.	<i>Moral Reasoning</i>	a) Konsep Benar <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jujur</li> <li>- Sportif</li> </ul> b) Konsep Salah <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola</li> <li>- Memukul kepala lawan dengan bola</li> <li>- Berbohong saat terkena bola</li> <li>- Mendorong teman</li> <li>- Menjegal teman saat berlari</li> <li>- Mengumpat</li> </ul>
2.	<i>Moral emotion</i>	1. Peristiwa yang muncul saat bermain 2. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola</li> <li>- Merasa bersalah saat kalah</li> <li>- Marah melihat teman satu tim terkena bola</li> </ul>
3.	<i>Moral conduct</i>	a) Perilaku Prososial <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbagi bola dengan teman setim</li> <li>- Bekerjasama melemparkan bola ke lawan</li> <li>- Bekerjasama menyusun kreweng</li> <li>- Menolong teman yang jatuh</li> </ul> b) Penolakan perilaku antisosial <ul style="list-style-type: none"> <li>Penjaga               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak mau diajak curang, seperti menghancurkan susunan kreweng</li> </ul> </li> <li>Pemain               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak mau diajak berbohong.</li> </ul> </li> </ul>

### Hipotesis

Permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral siswa.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan berjenis eksperimen kuasi. Eksperimen kuasi merupakan desain eksperimen yang tidak melakukan randomisasi dalam pengambilan sampel (Seniati dkk, 2014). Alasan peneliti menggunakan eksperimen kuasi adalah pengambilan sampel tidak dapat dilakukan secara random. Hal ini dikarenakan kondisi dan waktu pemberian *treatment* yang tidak memungkinkan dilakukan secara eksperimen murni, sehingga peneliti memilih jenis eksperimen kuasi.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-randomized pretest-posttest kontrol group design*. Creswell (dalam Masraroh, 2012) menyebut desain eksperimen kuasi ini dengan istilah *nonequivalent pre test and post test kontrol group design*.

Rancangan penelitian dapat digambarkan table 2.

**Tabel 2. Skema desain eksperimen:**

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	-	O2

Keterangan:

O1 = pengukuran sebelum diberi perlakuan

O2 = pengukuran setelah diberi perlakuan

X = permainan *boy-boy*

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan permainan *boy-boy* sebagai media pembelajaran moral dengan tujuan untuk meningkatkan moral pada siswa.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini penentuan subjek berdasarkan skor moral yang rendah. Subjek yang terpilih berjumlah 10 siswa SDN Sumbersekar I, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 3 perempuan dengan rentang usia 10-11 th untuk kelompok eksperimen. Sedangkan untuk kelompok kontrol peneliti memilih siswa sekolah lain yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan dengan rentang usia-10-12 th.

## Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian eksperimental meneliti hubungan sebab-akibat dan bukan hanya meneliti hubungan antar variabel. Ini berarti, penelitian eksperimen meneliti hubungan kausal (*cause effect relationship*) antara variabel bebas dan variabel terikat (Seniati dkk, 2014). Dalam penelitian ini variabel bebas ialah permainan *boy-boy* dan variabel terikat ialah moral

Permainan *boy-boy* adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok oleh 10 orang pemain dan dibagi menjadi dua kelompok yakni masing-masing 5 orang untuk kelompok pemain dan penjaga serta memiliki aturan tertentu. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau porcelen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu kelompok sebagai penjaga lempengan, kelompok pemain bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka kelompok penjaga harus mengambil bola dan berusaha menggeblok kelompok pemain sedangkan kelompok pemain bertugas menyusun lempengan batu, apabila lempengan sudah tersusun harus mengatakan “boy”. Apabila kelompok pemain terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga. Melalui permainan ini anak berkesempatan belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut, serta mengajarkan anak untuk memahami tentang standart moral.

Moral adalah prinsip dasar tentang baik dan buruk sebagai manusia dalam berinteraksi dengan orang lain.

Menurut Arikunto (2002), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah skala moral, digunakan untuk menjaring subjek penelitian dan mengukur skor moral subjek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Skala ini disusun berdasarkan tiga dimensi perkembangan moral, yaitu *moral reasoning* (penalaran moral), *moral emotion* (emosi moral), dan *moral conduct* (perilaku moral). Pengukuran moral pada penelitian ini menggunakan skala Likert yang dimodifikasi. Skala ini terdiri dari 21 item yang terbagi dalam 1 item *favorable* atau pernyataan yang mendukung dan 20 item *unfavorable* atau pernyataan yang tidak mendukung.

Skor yang diberikan untuk pernyataan *favorable* adalah sebagai berikut : Sangat Sesuai (SS) = 4, Sesuai = 3, Tidak Sesuai = 2, Sangat Tidak Sesuai = 1. Adapun skor yang diberikan untuk pernyataan *unfavorable* adalah sebagai berikut : Sangat Sesuai (SS) = 1, Sesuai (S) = 2, Tidak Sesuai (TS) = 3, Sangat Tidak Sesuai (STS) = 4.

Penggunaan modifikasi skala Likert dengan empat alternatif respon dengan tidak menggunakan alternatif respon Netral (N), dilakukan berdasarkan alasan yang diungkapkan oleh De Vellis (Apriyani, 2009), yaitu :



1. Tersedianya jawaban di tengah (netral) mempunyai arti ganda, yaitu kecenderungan untuk memilih jawaban tersebut bagi subjek yang ragu-ragu atas kecenderungan jawabannya,
2. Kategori netral mempunyai arti ganda, yaitu memilih sesuai dan tidak sesuai dalam cakupan sama besar atau tidak memilih sesuai ataupun tidak sesuai, sehingga dua arti tidak dapat diartikan sebagai sesuai maupun tidak sesuai,
3. Maksud dari kategori sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai adalah untuk melihat kecenderungan subjek kesalah satu kutub.

Validitas alat ukur moral diukur dengan menggunakan *Content Validity Index*. Adapun untuk indeks validitas dan nilai *Cronbach Alpha* akan disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Alat Ukur	Jml item yang diberikan	Jml item yang valid	Indeks Validitas	<i>Cronbach's Alpha</i>
Skala Moral	45	21	0.29 – 0.61	0,83

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur moral yang berjumlah 45 item terdapat 24 item yang gugur, sehingga item yang valid berjumlah 21 dengan hasil indeks validitas dengan rentangan 0.29-0.61 dan angka reliabilitas bernilai 0.83.

### **Prosedur Eksperimen dan Analisa Data Penelitian**

Secara umum, penelitian dan intervensi yang akan dilakukan memiliki lima prosedur utama sebagai berikut:

Persiapan intervensi, tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi dan pembuatan alat ukur beserta *try out* dan dilanjutkan dengan simulasi permainan boy-boyan. *Try out* alat ukur dilakukan pada siswa SDN Tunggulwulung 1. Setelah melakukan *try out* peneliti melakukan uji kelayakan modul (simulasi) pada siswa 10 anak TPQ. Berdasarkan simulasi tersebut modul dinyatakan layak dan tidak ada perubahan.

*Pre test* dan menentukan subjek penelitian, peneliti meminta ijin kepada Kepala Sekolah SDN Sumbersekar 1 Dau Malang untuk melakukan penelitian serta melakukan asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pre test* pada hari Selasa, 6 Desember 2016. Skala diberikan pada 32 siswa SDN Sumbersekar I, setelah diperoleh memperoleh data *pre test*, peneliti menyeleksi subjek berdasarkan norma kelompok.

Berikut adalah norma kelompok disajikan dalam table 4.

**Tabel 4. Kategori normatif skala moral**

Skor	Kategori
21 – 33.6	Sangat Rendah
33.7 – 46.2	Rendah
46.3 – 58.8	Sedang
58.9 – 71.4	Tinggi
71.5 – 84	Sangat Tinggi

Pelaksanaan intervensi, proses intervensi berlangsung selama 2 hari. Hari pertama dilakukan pada hari Kamis, 8 Desember 2016 di Lapangan Ds. Sumbersekar Dau dengan 10 subjek yang terpilih. Terdiri dari beberapa proses yaitu dimulai dengan pembagian kelompok, dilanjutkan dengan kegiatan simulasi permainan boy-boy dan evaluasi dari simulasi. Memasuki kegiatan inti, pada sesi pertama peneliti memberikan *ice breaking* “apel-apel” untuk mencairkan suasana agar antara peneliti dan peserta bisa lebih akrab. Setelah *ice breaking* dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk menentukan kelompok pemain dan penjaga, kemudian dimulai permainan *boy-boyan* I selama 10 menit lalu dilanjutkan dengan refleksi dan pembelajaran mengenai aspek moral. Sesi kedua peneliti mengajak subjek untuk melakukan permainan *boy-boyan* II selama 10 menit kemudian memberikan refleksi untuk melihat perubahan yang terjadi setelah refleksi pertama serta mengungkapkan perasaan moral. Sesi ketiga peneliti mengajak subjek untuk bermain *boy-boyan* III dan dilanjutkan refleksi untuk melihat perubahan yang terjadi setelah refleksi kedua dan mengungkapkan aspek perilaku moral. Selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk istirahat dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Hari kedua dilaksanakan pada hari Jum’at, 9 Desember 2016 di perpustakaan SDN Sumbersekar I. Kegiatan pertama diisi dengan *ice breaking* untuk mengkondisikan subjek. Lalu dilanjutkan dengan penayangan video permainan *boy-boyan* yang dilakukan pada hari sebelumnya. Setelah video diputar peneliti memberikan refleksi mengenai pembelajaran moral. Selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk bermain *boy-boyan* lagi, namun sebelum bermain peneliti memberikan waktu kepada subjek untuk menyiapkan strategi dengan masing-masing kelompok. Setelah permainan selesai peneliti memberikan refleksi untuk memperkuat refleksi sebelumnya agar pembelajaran yang telah diberikan bisa dipraktikkan dalam sehari-hari. Peneliti juga memberikan kesempatan pada setiap subjek untuk menyampaikan pendapat serta kesan-kesan selama mengikuti permainan *boy-boyan*. Selanjutnya peneliti memberikan waktu istirahat dan membagikan snack pada subjek. Peneliti mengucapkan terima kasih serta menutup kegiatan dengan doa. Pada table 5 ini merupakan deskripsi dari rangkaian intervensi permainan *boy-boyan* yang dilakukan.

Tabel 5. Prosedur permainan *boy-boyan*

Kegiatan	Keterkaitan dengan dimensi moral
Permainan <i>boy-boyan</i> 1	Ketika permainan sedang berlangsung peneliti dapat melihat dinamika kelompok yang terjadi selama permainan berlangsung. Setelah permainan pertama selesai peneliti memberikan refleksi dengan membahas suasana yang terjadi dan mengungkap aspek penalaran moral. Untuk mengungkap aspek penalaran moral peneliti menanyakan beberapa hal seperti: aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan, pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan pertama, mengapa mereka melanggar aturan, dan peneliti memberikan kesempatan pada setiap peserta kelompok untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain.
Permainan <i>boy-boyan</i> kedua	Peneliti mengamati kembali proses permainan <i>boy-boyan</i> serta dinamika kelompok setelah melihat perubahan yang terjadi setelah diberikan refleksi yang pertama. Setelah permainan kedua selesai peneliti memberikan refleksi kedua untuk mengungkap aspek perasaan moral dengan menanyakan beberapa hal seperti pelanggaran apa saja yang masih dilakukan subjek, bagaimana perasaan subjek yang melakukan pelanggaran dan apakah mereka menyesali, bagaimana perasaan subjek apabila ada teman yang terluka atau dicurangi, bagaimana perasaan kelompok yang menang dan kalah, dan bagaimana mereka memandang kelompok lain. Selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk menemukan pembelajaran yang bisa diperoleh.
Permainan <i>boy-boyan</i> ketiga	Peneliti mengamati bagaimana permainan ketiga berlangsung setelah refleksi sebelumnya. Setelah permainan selesai peneliti memberikan refleksi ketiga untuk mengungkap aspek perilaku moral. Peneliti menanyakan beberapa hal seperti bagaimana upaya kelompok agar memenangkan permainan, bagaimana mereka bekerja sama dengan teman sekelompok, bagaimana mereka melihat kecurangan-kecurangan yang terjadi, baik yang dilakukan teman sekelompok atau lawan.

Penayangan video	Peneliti menanyakan bagaimana tanggapan subjek setelah menyaksikan tayangan video permainan <i>boy-boy</i> yang dilakukan pada hari sebelumnya, bagaimana perubahan permainan dari permainan pertama sampai ketiga, melalui audio visual mereka bisa memahami apa saja yang terjadi selama permainan sehingga mereka bisa mengevaluasi dan intropeksi pada diri mereka sendiri.
Permainan keempat	<i>boy-boy</i> Peneliti mengamati proses permainan yang berlangsung setelah penayangan video dan refleksi dari hari sebelumnya. Setelah bermain selama 15 menit peneliti memberikan refleksi kembali dengan menanyakan beberapa pertanyaan seperti : apakah masih mengalami kesulitan, apakah peserta sudah menerapkan pembelajaran sebelumnya dalam permainan. Peneliti juga memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk menilai kelompok lain, baik penilaian negatif maupun positif. Peneliti juga memberikan pembelajaran bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, peneliti juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari, sehingga keseluruhan pembelajaran dari aspek moral dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

---

*Post Test*, sehari setelah dilakukan intervensi peneliti memberikan *post test* pada hari Sabtu, 10 Desember 2016. Subjek diminta untuk mengisi skala moral kembali untuk memperoleh skor akhir.

Analisa Data, setelah rangkaian intervensi berakhir, peneliti memasuki tahap analisa data yaitu menganalisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data-data yang telah diperoleh baik hasil pre test dan post test diinput dan diolah dengan menggunakan SPSS for windows versi 16. Metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah *independent sample t test*, yaitu mengetahui perbedaan pada dua sampel yang berbeda. Dalam hal ini adalah perbedaan skor moral pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

## HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan dengan tabel-tabel berikut:

**Tabel 6. Karakteristik Subjek Penelitian**

	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
<b>Usia</b>				
10 th	5	50%	4	40%
11 th	5	50%	4	40%
12 th			2	20%
<b>Jenis Kelamin</b>				
Laki-laki	7	70%	5	50%
Perempuan	3	30%	5	50%

Berdasarkan tabel 6 subjek yang menjadi peserta penelitian adalah siswa yang termasuk kategori anak-anak akhir dari. Pada kelompok eksperimen terdiri dari 10 orang dengan 7 orang laki – laki dan 3 orang perempuan dengan rentang usia 10-11 tahun sedangkan pada kelompok kontrol terdiri dari 5 orang perempuan dan 5 orang laki-laki dengan rentang usia 10-12 tahun.

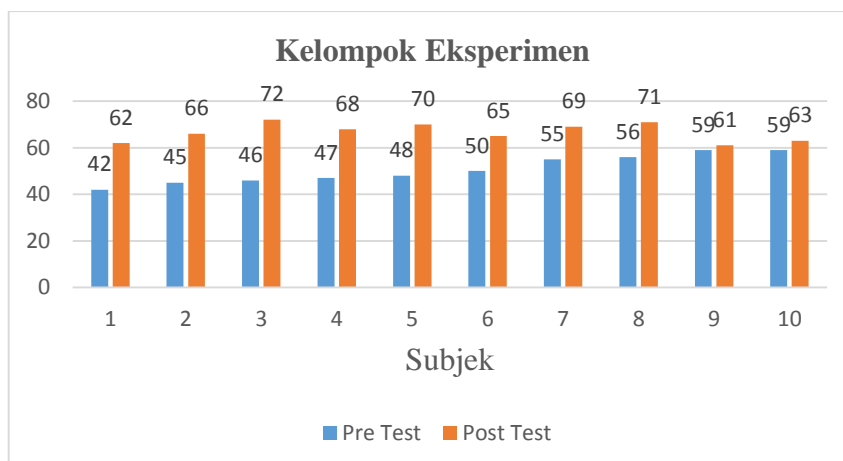
Berikut ini distribusi skor moral kelompok eksperimen pada kondisi *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7. Distribusi skor moral kelompok eksperimen pada kondisi *pre test* dan *post test***

Subjek	Pre Test		Post Test	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	42	Rendah	62	Tinggi
2	45	Rendah	66	Tinggi
3	46	Rendah	72	Sangat Tinggi
4	47	Sedang	68	Tinggi
5	48	Sedang	70	Tinggi
6	50	Sedang	65	Tinggi
7	55	Sedang	69	Tinggi
8	56	Sedang	71	Tinggi
9	59	Tinggi	61	Tinggi
10	59	Tinggi	63	Tinggi

Skor moral kelompok eksperimen pada kondisi *pre test* dan *post test* disajikan dalam gambar dibawah ini berikut ini :

Gambar 1. Grafik perubahan skor moral kelompok eksperimen



Berdasarkan table 7 dan gambar 1 diketahui bahwa 80% mengalami peningkatan skor moral serta perubahan kategori dan 20% mengalami peningkatan skor moral dan tidak ada perubahan kategori

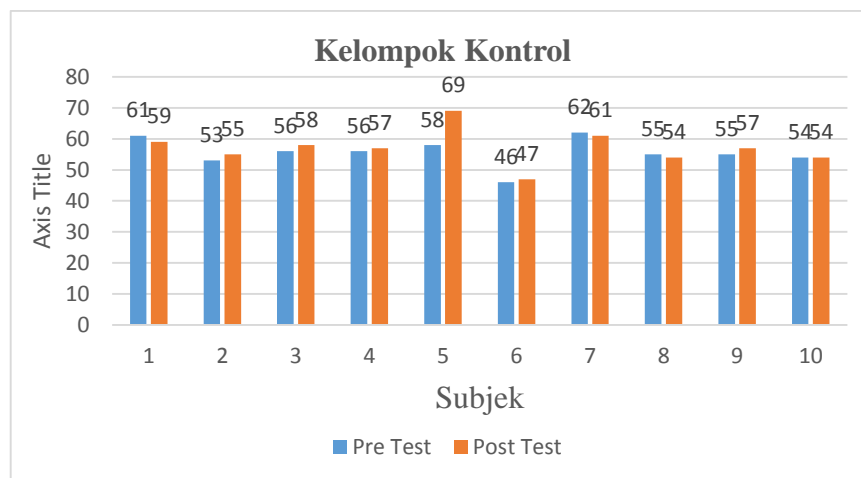
Selanjutnya ialah distribusi skor moral kelompok kontrol pada kondisi *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel 8 berikut :

Tabel 8. Skor moral kelompok kontrol pada kondisi *pre test* dan *post test*

Subjek	Pre Test		Post Test	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	61	Tinggi	59	Tinggi
2	53	Sedang	55	Sedang
3	56	Sedang	58	Sedang
4	56	Sedang	57	Sedang
5	58	Sedang	69	Tinggi
6	46	Rendah	47	Sedang
7	62	Tinggi	61	Tinggi
8	55	Sedang	54	Sedang
9	55	Sedang	57	Sedang
10	54	Sedang	54	Sedang

Skor moral kelompok eksperimen pada kondisi *pre test* dan *post test* disajikan dalam gambar 2 dibawah ini:

Gambar 2. Grafik perubahan moral kelompok kontrol pada kondisi *pre tes* dan *post test*



Berdasarkan table 8 dan gambar 2 diketahui bahwa 20% mengalami kenaikan skor moral serta perubahan kategori, 40% mengalami kenaikan skor moral dan tidak ada perubahan kategori, 30% mengalami penurunan skor, dan 10% tidak mengalami perubahan skor.

Peneliti kemudian menganalisis skor moral pada kedua kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan berupa permainan *boy-boy* dengan menguji *independent sample t test* untuk menguji kesetaraan kedua kelompok. Berikut hasil uji *independent sample t test* dapat dilihat pada table 9.

**Tabel 9. Uji *independent sample t test* data *pre test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol**

Kelompok	N	t	p
Eksperimen dan Kontrol	10	-2.04	0.05

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9 diperoleh nilai  $t = -2.04$ ,  $p = 0.05$  ( $p = 0.05$ ). Karena  $t$  hitung =  $-2,04$  berada diantara nilai  $t$  tabel =  $\pm 2.26$  maka hal tersebut berarti rata-rata skor moral kedua kelompok sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok dalam keadaan yang setara sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen berupa permainan *boy-boy*. Selanjutnya adalah gambaran moral pada kedua kelompok di kedua kondisi yang berbeda yaitu *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada table 10.

**Tabel 10. Deskriptif uji *paired sample t test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol**

Kelompok	N	Rata-rata skor moral		t	p
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>		
Eksperimen	10	50.70	66.70	-6.48	0.000
Kontrol	10	55.60	58.00	-1,77	0.110

Berdasarkan hasil uji analisis *paired sample t test* pada tabel 10 diperoleh hasil nilai  $t = -6,48$ ,  $p = 0.00$  ( $p < 0.05$ ) pada table deskriptif kelompok eksperimen. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan skor moral pada kondisi *pre test* dan *post test*. Selanjutnya dari hasil uji analisis *paired sample t test* tabel deskriptif kelompok kontrol diperoleh nilai  $t = -1,77$ ,  $p = 0.110$  ( $p > 0.05$ ). Hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada skor moral pada kondisi *pre test* dan *post test*.

Langkah terakhir untuk hasil penelitian, peneliti melakukan analisis uji *independent t test* untuk melihat perbedaan skor moral kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, setelah diberikan perlakuan permainan *boy-boyan*. Hasil uji *independent sample t test* dapat dilihat pada table 11.

**Tabel 11. Uji *independent sample t test* skor moral kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada kondisi *post test***

Kelompok	N	t	p
Eksperimen dan kontrol	10	4.42	0.00

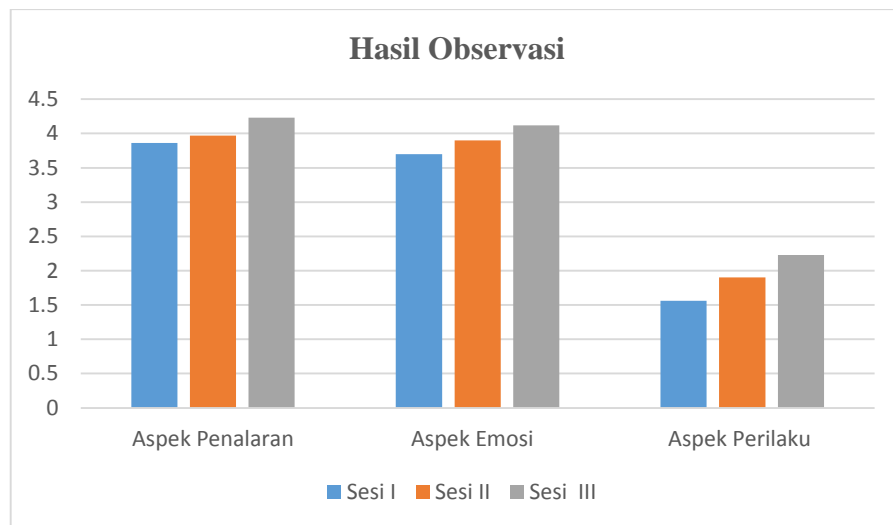
Berdasarkan uji *independent t test* table 11 didapatkan nilai  $t = 4.42$ ,  $p = 0.00$  ( $p < 0.05$ ). Hal ini membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor moral kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa permainan *boy-boyan*. Hal ini menunjukkan skor moral pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Dari hasil analisa kuantitatif yang telah dipaparkan dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu permainan *boy-boyan* dapat dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor moral kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil analisa data kuantitatif diatas didukung dengan data observasi yang dilakukan pada saat permainan berlangsung. Berikut hasil analisa pada data obeservasi dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Grafik hasil observasi selama permainan berlangsung



Dari gambar 3 diatas menunjukkan hasil observasi selama permainan berlangsung. Dapat dilihat pada setiap aspek mengalami kenaikan pada setiap sesinya. Pada aspek penalaran moral yang diungkap dengan paham pada peraturan yang harus ditaati saat permainan berlangsung. Pada gambar diatas menunjukkan adanya kenaikan, hal ini berarti bahwa selama permainan berlangsung subjek semakin memahami peraturan dan sedikit membuat kesalahan. Pada aspek emosi moral menunjukkan adanya kenaikan pada setiap sesi, maka dapat diartikan bahwa subjek sudah semakin mampu mengendalikan emosinya seperti mengumpat, berkata kasar, mengeluarkan kata-kata penyesalan, menyalahkan teman, tidak meminta maaf, dan jengkel terhadap teman. Pada aspek perilaku moral terdapat peningkatan, hal ini mengartikan bahwa subjek dapat berperilaku prososial misalkan pada saat permainan adalah bekerjasama, membantu teman dalam satu kelompok dan perilaku penolakan terhadap anti sosial yaitu subjek menolak pada saat diajak curang oleh teman kelompok dan tetap mematuhi peraturan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa.

## DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan moral pada siswa kelas V SDN Sumbersekar 1 melalui permainan *boy-boy*. Hasil *uji independent sample t test* diperoleh nilai  $t=4.42, p=0.00$  ( $p<0.05$ ), maka hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Dapat dikatakan ada perbedaan skor moral antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa siswa yang mendapat berupa permainan *boy-boy* (kelompok eksperimen) mengalami peningkatan moral daripada siswa yang tidak mendapat permainan *boy-boy* (kelompok kontrol). Dari hasil uji analisis *paired sample t test* menunjukkan perbedaan rata-rata skor *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen sebesar 16 dengan nilai  $t=-6.48, p=0.000$  atau dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara tingkat moral siswa sebelum dan sesudah mendapatkan permainan *boy-boy*.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan anak. Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat

penting. Bermain memberikan kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengamati, beraktivitas, serta mendapat pengetahuan dan informasi secara langsung. Bagi mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010).

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini anak-anak mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam kehidupan masa depannya. Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Dalam intervensi ini, melalui kegiatan permainan *boy-boy* yang dilakukan mampu memberikan kesempatan anak untuk belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman sebaya, belajar dan membentuk suatu hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut melalui cara yang menyenangkan. Melalui permainan *boy-boy* ini anak juga belajar dalam memahami standar moral, mengenai nilai-nilai yang baik dan kurang baik (buruk). Sehingga mereka mampu mengambil pelajaran mengenai kejujuran, kerjasama, sportifitas, dan bagaimana menjalin hubungan baik dengan teman atau orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Molchanov (2013) menunjukkan orientasi moral pada anak tergantung pada interaksi dengan orang tua dan teman sebaya. Permainan *boy-boy* merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok yang mana ketika anak bermain berkelompok mereka dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan berhubungan secara langsung dengan temannya serta terdapat aturan-aturan dalam permainan yang harus dipatuhi oleh kelompok. Ketika anak bermain *boy-boy*, mereka mendapat pembelajaran mengenai standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang buruk melalui aturan yang ada dalam permainan serta bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-temannya. Pembelajaran yang terdapat permainan seperti mentaati peraturan, kerjasama, kejujuran, empati, mengontrol diri, menghargai orang lain. Sejalan dengan Mulyadi (2004) bermain memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

Selain itu pembelajaran moral melalui permainan juga diperoleh langsung oleh anak yang bersangkutan melalui proses kognitif masing-masing dan juga pembelajaran bersama peneliti melalui proses refleksi di setiap akhir permainan. Misalnya peneliti memberikan pertanyaan “Pembelajaran apa yang kalian dapatkan melalui permainan ini?” dan lain-lain. Hal ini senada dengan penelitian Gelisli & Yazici (2015) menemukan permainan tradisional berpengaruh pada perkembangan motoric, emosional linguistic, kognitif dan social pada anak-anak dan sesuai dengan Piaget

(dalam Sjarkawi, 2011) bahwa hakikat perkembangan tingkat pertimbangan moral dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini memengaruhi perubahan struktur kognitif. Perubahan struktur kognitif yang terjadi, berproses secara bertahap seperti tahap dan urutan tingkat-tingkat pertimbangan moral. Faktor eksternal bisa berupa pengaruh orang tua dan kelompok teman sebaya, sedangkan faktor internal ditentukan oleh tingkat perkembangan intelektual.

Subjek yang digunakan pada intervensi ini adalah subjek dengan kategori usia anak-anak akhir. Pada usia sekitar 7 hingga 11 tahun menurut Piaget (dalam Santrock, 2012) anak berada pada tahap operasional konkret (*concrete operational stage*). Pada tahap ini anak sudah mampu bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik dan konkret. Dengan kemampuan demikian, maka peneliti mengajak anak untuk berdiskusi melalui kegiatan refleksi disetiap akhir permainan untuk memperoleh pembelajaran melalui permainan yang sudah dilakukan sebelumnya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2012) pada usia 10 tahun keatas anak-anak memperlihatkan moralitas otonom (*autonomous morality*), dimana mereka sudah menyadari aturan-aturan dan hukum-hukum, menilai suatu tindakan, dan mempertimbangkan intensi perilaku maupun konsekuensinya. Dalam permainan boy-boyan juga terdapat aturan-aturan serta konsekuensi apabila dilanggar sehingga anak memahami antara hal yang boleh dilakukan (benar) dan tidak boleh dilakukan (salah) dalam masyarakat.

Berdasarkan tahapan perkembangan moral, anak usia 10-13 tahun berada pada tingkat konvensional. Pada level ini, anak memandang perbuatan benar/baik untuk mendapat persetujuan orang lain atau kelompok. Disini berkembang sikap konformitas, loyalitas, atau penyesuaian diri terhadap lingkungan kelompok atau aturan sosial masyarakat. Dalam permainan boy-boyan anak menyesuaikan diri dengan peraturan yang disepakati bersama dengan kelompok.

Piaget dalam teorinya, mengklasifikasikan anak usia sekolah dasar ke dalam tahapan pola bermain *social play games with rules* ( $\pm$  8-11 tahun). Anak pada usia ini mulai pandai berinteraksi sosial dan bermain dengan teman sebayanya serta mentaati aturan permainan, dan yang paling bagus adalah ketika anak bisa memainkan permainan dengan teman-temannya dengan menggunakan aturan yang dibuat sendiri, dan anak berusaha untuk mematuhi, dan ketika ada kesalahan mereka bisa menerima sanksi yang diberikan. Hurlock (1978) mengklasifikasikan anak usia sekolah dasar ke dalam tahapan bermain (*Play stage*), yang merupakan tahapan dimana anak memiliki jenis permainan yang semakin bertambah variasi dan bentuknya. Anak berangsur mulai beralih dari alat permainan menuju games yang bernuansa olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan oleh orang dewasa.

Pada setiap akhir sesi permainan *boy-boyan* dikaitkan dengan dimensi moral sehingga anak tidak hanya mendapat informasi, mereka juga mendapatkan pengalaman melalui cara yang menyenangkan. Dari hasil observasi selama permainan berlangsung, setiap aspek mengalami kenaikan pada setiap sesinya. Pada aspek penalaran moral yang diungkap dengan pemahaman pada peraturan yang harus ditaati saat permainan berlangsung. Saat permainan berlangsung anak semakin

memahami peraturan dan sedikit membuat kesalahan. Pada aspek emosi moral menunjukkan adanya kenaikan pada setiap sesi, maka dapat diartikan bahwa subjek sudah semakin mampu mengendalikan emosinya seperti mengumpat, berkata kasar, mengeluarkan kata-kata penyesalan, menyalahkan teman, tidak meminta maaf, dan jengkel terhadap teman. Pada aspek perilaku moral terdapat peningkatan, hal ini mengartikan bahwa subjek dapat berperilaku prososial misalkan pada saat permainan adalah bekerjasama, membantu teman dalam satu kelompok dan perilaku penolakan terhadap anti sosial yaitu subjek menolak pada saat diajak curang oleh teman kelompok dan tetap mematuhi peraturan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan *boy-boy* mampu meningkatkan pemahaman mengenai nilai-nilai moral melalui proses rekflensi yang diberikan

Dalam proses refleksi, seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi atau apa yang dia alami sehingga dapat diaplikasikan pada kehidupan nyata seperti yang diharapkan. Melalui permainan yang dilakukan mereka tidak hanya mendapat pengetahuan saja karena dalam hal ini anak dilibatkam secara langsung dalam proses belajar untuk dijadikan suatu pengalaman (*experience*) dan ketrampilan. Model belajar seperti ini dikenal dengan *experiential learning*. Menurut Kolb (1984), mendefinisikan *Experiential Learning* adalah sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Mardana (dalam Syaepudin, 2016) mengemukakan bahwa belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, maka siswa itu akan belajar lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut siswa secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan bagaimana menerapkan hasil dari proses belajar dalam situasi nyata. Menurut Atherton (2008), bahwa dalam konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dideskripsikan sebagai proses yang mana pengalaman siswa direfleksikan secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar.

Permainan *boy-boy* merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok yang mengandung nilai-nilai yang menanamkan sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan *boy-boy* merupakan bentuk intervensi yang dapat digunakan untuk sebagai media pembelajaran moral pada siswa. Selain itu permainan tradisional ini mudah digunakan, dan mengandung banyak nilai-nilai yang dapat dipelajari. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniati (2011) juga menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga muncul pada penelitian ini terlebih pada jumlah subjek penelitian. Subjek penelitian hanya berjumlah 10 orang. Hal ini berkaitan erat dengan validitas dan reliabilitas. Kelemahan penelitian ini yang utama menurut peneliti adalah pemilihan subjek yang akan mengikuti intervensi permainan *boy-boy*. Setelah diadakan *pre test*, dari 32

anak yang mengisi skala, diperoleh sejumlah 3 orang dengan kategori skor moral rendah, 5 orang pada kategori sedang, 17 orang pada kategori tinggi, dan 2 orang dengan kategori sangat tinggi. Pemilihan subjek tidak semuanya memiliki skor moral dalam kategori rendah. Sehingga subjek intervensi yang dipilih terdiri dari 3 orang dengan kategori skor moral rendah, 5 orang dengan kategori sedang dan 2 orang dengan kategori tinggi.

### SIMPULAN DAN AMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor moral yang signifikan antara *pre test* dibandingkan dengan *post test* setelah diberikan permainan *boy-boyan*. Penelitian ini membuktikan bahwa akbaripermainan *boy-boyan* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa kelas V SDN Sumbersekar I. Implikasi dari penelitian ini ialah salah satu solusi sebagai upaya untuk meningkatkan moral dalam psikologi perkembangan maupun psikologi pendidikan. Di sekolah diharapkan memasukkan kegiatan permainan *boy-boyan* ke dalam kegiatan olahraga sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral, selain hal tersebut diharapkan dengan dimainkan permainan *boy-boyan* di sekolah dapat melestarikan permainan tradisional kembali. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait perkembangan moral dengan melalui metode permainan dengan subjek yang akurat, mengingat penelitian terkait masih sangat sedikit. Selain itu diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian permainan tradisional lainnya mengingat banyak nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional seperti kerjasama, kejujuran, kebersamaan, mentaati peraturan, sportifitas, menghargai orang lain, empati, dan lain-lain.

### REFERENSI

- Apriyani, Y. (2009). Efektivitas pelatihan efikasi diri terhadap intensi masturbasi pada remaja: Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang
- Anak-anak korban pornografi meningkat. (2016, 13 Oktober). *Harian Waspada*, hal.1
- Ahmadi, A. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Akbari, H., B. Abdoli, M. Shafizadeh, H. Khalajis, S. Hajihosseini and V. Ziaee. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year old boys: *Iranian Journal of Pediatrics*, 19 (2), 123-129.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiningsih. C.A. (2004). *Pembelajaran moral*. Jakarta : Rineka Cipta
- Budiningsih, C.A. (2004). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Buwana, D., N.M. Antari, dan M. Sulastri . (2013). Penerapan bimbingan kelompok berlandaskan Tri Hita Karana untu meningkatkan perkembangan perilaku moral siswa: *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling Vol.1*, No. 1. diakses pada 20 Januari, 2017, dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/view/1517>
- Chaplin J.P. (2006). *Kamus lengkap psikologi (terjemahan Kartono, K)*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Fang, G. & FX Fang. (2003). Social moral reasoning in Chinese children: a developmental study: *Journal Psychology in the Schools*, 40, (1). 125-138
- Gelisli, Y. & Yazici, E. (2015). A study into traditional child games played In Konya Region in terms of development fields of children: *Journal Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859 – 1865
- Halim, F. M. (2014). Interior museum permainan anak-anak tradisional jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2), 826-833.
- Hikmah, M. (2011). Perancangan game tradisional Jawa egrang bambu. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*. Laporan hasil survey. Malang: Fakultas Psikologi UMM
- Iswinarti. (2008). Aspek psikologi dari permainan tradisional: Engklek kendalikan diri, bentengan asah kerdjasama. Diakses pada 6 November, 2016 dari <http://malangraya.web.id/2008/10/26/aspek-psikologis-dari-permainan-anak-tradisional-engklek-kendalikan-diri-betengan-asah-kerja-sama/>
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai terrapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Humanity*, 6 (1), 41-44.
- Jacoba. (2014). Meningkatkan penengembangan moral anak melalui metode bercerita pada kelompok B TK GPID 2 Palu Selatan: *Jurnal Elektronik Prodi PG PAUD*, Vol. 2, No. 4 diakses pada 24 Januari 2016 dari <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/2224>
- Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI. (30 September 2016). *Selamatkan anak Indonesia dari dampak buruk internet*. <http://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/1247/press-release-selamatkan-anak-indonesia-dari-dampak-buruk-internet>. (diakses pada 26 Oktober 2016)
- Kolb, D, A. (1984) *Experiential learning experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall

- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Latipun. (2002). *Psikologi eksperimen*. Malang: PT. UMM Press.
- Loudova, I. & Lasek, J. (2015). Parenting style its influence on the personal and moral development of the child: *Journal Social and Behavioral Sciences*, 174, 1247-1254.
- Mahasneh, A.M., Z.H Al-Zoubi, O.T Batayenh and M.S Jawarneh. (2013). The relationship between parenting styles and adult attachment styles from Jordan University students: *International Journal of Asian Social Science* 3, (6), 1431 – 1441.
- Maryam, S. (2012). Peningkatan moral anak usia dini melalui boneka jari di TK Negeri I Kota Tuo: *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1. diakses pada 24 Januari, 2016 dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1594/1375>
- Masraroh, L. (2012). Efektivitas bimbingan kelompok teknik modeling untuk meningkatkan *self efficacy* akademik siswa (Studi eksperimen kuasi di kelas X SMA Lab UPI. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Mensah, M.K. & Kuranchie, A. (2013). Influence of parenting styles on the social development of children. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 2, (3), 123 – 129
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan kreativitas. upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Muslimah & Komalasari. (2014). Peningkatan kemampuan perkembangan moral melalui metode sosiodrama pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita I Carangwulung: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, (3), 1-5
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usian dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Noe, S. (2008). *History of parenting as predictor of delinquency, moral reasoning and substance abuse in homeless adolescents. Thesis. Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Science in the Graduate School of The Ohio State University*. Dari google.com diunduh tanggal 5 Januari 2017.
- Pangaribuan. (1993). *Mengembangkan empati anak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pranoto, Y.K.S. (2011). Kecerdasan moral anak usia pra sekolah: *Jurnal Edukasi*, 1, 1-7

- Pranoto, Y.K.S. (2014). Young children character development through Javanese traditional game: *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3, (1), 54-58
- Rahayu, N. (2014). Upaya meningkatkan nilai-nilai moral anak dalam bertingkah laku melalui metode bercerita pada anak kelompok A di TK Pakis Jaya : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, (1), 1-7.
- Rahmat, dkk. (2009). *Pembelajaran pendidikan Pkn*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan
- Rakimahwati. (2011). Peningkatan moral anak usia dini melalui mendongeng. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11, (2), 21-29.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J.W. (2012). *Life-span development (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga
- Seniati dkk. (2014). *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT Indeks
- Shaffer, D.R. (2005). *Social and personality development*. USA: Thomson
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar: *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3, (1)
- Sjarkawi. (2011). *Pembentukan kepribadian anak*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y.N . (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sumintarsih. (2008). *Permainan tradisional jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Suryabrata, S. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suyanto, A. (2001). *Psikologi Umum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Syaepudin, K.A. (2016). Pengaruh model experiential learning terhadap kemampuan berfikir kreatif matematika siswa. Universitas Pasudan, Bandung
- Termini, Kristin A. & Jeannie A. (2007). Golden moral behaviors: What can behaviorists learn from the developmental literature?; *International Journal of Behavioral Consultan and Therapy*, 3, (4). 477-493.
- Tim PlayPlus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak Indonesia*. Jakarta: Erlangga



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. From <http://www.kpai.go.id/> diunduh 10 Januari 2016

Wantah, M.J. (2005). *Pengembangan disiplin dan pembentukan moral pada usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Wardah, F. (31 Mei 2015). Pemerintah akan larang penggunaan ponsel bagi anak-anak from <http://www.voaindonesia.com/a/pemerintah-akan-larang-penggunaan-ponsel-bagi-anak-anak/2800965.html> (diakses 20 Januari 2017)

Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Yulee, Y. (20 September 2016) *Netizen merespons KPAI lapor Kominfo soal Awkarin* from <http://citizen6.liputan6.com/read/2606603/netizen-merespons-kpai-lapor-kominfo-soal-awkarin> (diakses 19 Oktober 2017)

# **LAMPIRAN**

**Lampiran**  
**Skala Moral dan Blue Print**

### Skala Moral dan Blue Print

NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Tidak apa-apa berkata kasar pada teman yang nakal.				
2.	Ketika bosan lebih baik tidak mendengarkan penjelasan guru yang mengajar dikelas.				
3.	Saya boleh membentak teman yang mengganggu saat mengerjakan tugas.				
4.	Berbicara dengan teman sebangun saat guru mengajar tidak apa-apa, selama guru tidak melihat.				
5.	Jika sangat lapar, saling mendorong ketika membeli makan di kantin diperbolehkan.				
6.	Ketika lapar tidak masalah mengambil uang di dompet ibu yang tertinggal di meja.				
7.	Berbagai cara boleh dilakukan untuk menjadi juara.				
8.	Mencontek boleh dilakukan ketika tidak belajar malam harinya.				
9.	Saya biasa saja melihat teman yang suka pamer kehilangan barangnya.				
10.	Saya jengkel ketika ada teman yang memiliki barang yang lebih bagus.				
11.	Ketika teman yang suka mengganggu tertimpa musibah saya merasa senang.				
12.	Saya merasa biasa saja melihat teman yang saya benci dijahili teman lain.				
13.	Saya tidak perlu merasa sedih ketika teman yang nakal sedang sakit.				
14.	Saya tidak menghiraukan waktu pulang ketika sedang asyik bermain.				
15.	Saya membiarkan teman yang mencontek karena itu bukan urusan saya.				

16.	Saya ikut mengolok-ngolok teman, ketika teman-teman lain melakukannya.				
17.	Ketika melihat teman baik saya kesusahan membawa barang, saya membiarkannya.				
18.	Demi menjaga pertemanan, saya membela teman baik saya meskipun dia bersalah.				
19.	Saya tidak berbagi makanan yang saya miliki kepada teman ketika saya sangat lapar.				
20.	Karena demi persahabatan, saya mau diajak membolos sekolah.				
21.	Saya selalu membantu teman yang kesulitan dikelas meskipun dia pernah menyakiti saya.				

**Lampiran**  
**Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Moral**

# **UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA MORAL**

## **Reliability Statistics**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
,836	21

## **Item-Total Statistics**

	<b>Scale Mean if Item Deleted</b>	<b>Scale Variance if Item Deleted</b>	<b>Corrected Item- Total Correlation</b>	<b>Cronbach's Alpha if Item Deleted</b>
Item_1	66,64	48,317	,456	,827
Item_3	65,70	52,418	,329	,832
Item_4	66,64	48,398	,427	,830
Item_5	65,88	51,047	,430	,828
Item_6	65,96	50,488	,502	,825
Item_9	65,52	53,112	,403	,831
Item_10	66,58	49,677	,371	,832
Item_15	65,86	50,980	,376	,831
Item_18	66,56	48,292	,631	,819
Item_19	65,86	50,572	,480	,826
Item_20	65,74	52,115	,337	,832
Item_23	66,20	51,592	,327	,833
Item_30	66,10	52,010	,292	,834
Item_31	65,84	52,300	,314	,833
Item_32	66,10	50,092	,504	,825
Item_34	65,92	51,259	,411	,829
Item_35	65,98	49,816	,552	,823
Item_39	66,02	50,673	,405	,829
Item_42	65,98	50,714	,413	,829
Item_44	65,64	52,439	,337	,832
Item_45	65,68	52,385	,295	,834

### Lampiran

Input Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



### Input Data Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

#### Data Kelompok Eksperimen

##### Pre Test

Subjek	Usia	JK	item1	item2	item3	item 4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
1	10	L	2	2	2	2	1	2	1	1	2	3
2	11	L	2	2	1	1	3	3	1	2	2	3
3	11	L	1	1	1	2	3	2	1	2	2	4
4	11	L	1	3	1	2	2	3	1	2	2	3
5	10	L	1	4	2	1	1	4	2	2	3	3
6	10	P	3	2	2	2	3	2	1	2	2	4
7	11	L	4	4	3	2	1	4	2	1	1	2
8	11	P	1	1	2	2	3	4	1	2	2	4
9	10	P	1	4	2	3	3	4	2	3	2	3
10	10	L	2	2	4	2	3	4	1	1	3	4

item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
1	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2
4	2	3	1	3	2	2	1	3	3	1
3	2	3	2	1	3	4	1	3	2	3
3	2	4	2	1	2	4	1	3	3	2
3	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2
3	2	3	2	1	3	3	1	3	3	3
4	2	2	1	3	3	3	1	4	4	4

4	3	3	2	4	4	3	1	4	4	2
3	3	4	4	2	4	3	1	1	3	4
2	2	3	4	1	3	4	3	4	3	4

### Post Test

Subjek	Usia	JK	item1	item2	item3	item 4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
1	10	L	4	3	3	3	1	3	1	4	3	4
2	11	L	3	3	1	3	4	3	4	3	4	3
3	11	L	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3
4	10	L	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4
5	11	L	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4
6	11	L	4	4	3	1	3	4	1	2	4	4
7	11	P	3	4	3	4	3	4	1	3	2	4
8	10	P	3	4	2	4	4	4	2	4	3	3
9	10	P	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3
10	10	L	3	4	1	2	3	4	2	2	1	3

item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
2	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4
3	4	3	2	3	4	3	3	2	4	4
4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	4
4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4
4	3	3	1	3	4	4	1	4	4	4
4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4

4	3	3	4	4	4	3	1	4	4	4
3	3	4	4	2	3	3	1	3	4	4
4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4

### Data Kelompok Kontrol

#### Pre Test

Subjek	Umur	JK	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
1	11	P	2	3	1	3	4	3	2	3	4	3
2	12	L	3	2	3	2	3	2	1	3	2	4
3	11	L	4	1	1	1	1	4	4	1	4	4
4	12	L	3	3	1	3	4	3	1	3	3	2
5	10	L	4	3	2	2	1	3	2	2	3	3
6	11	P	1	1	2	2	3	3	2	2	2	4
7	10	P	1	4	2	4	2	4	4	2	3	3
8	10	P	1	1	2	2	3	3	2	2	3	3
9	11	L	3	4	2	2	2	4	2	3	2	4
10	10	P	4	3	3	2	1	3	2	1	1	2

item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
2	3	2	4	2	3	2	4	3	4	4
3	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3
4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2
3	2	2	4	1	4	4	1	3	3	3
4	3	2	2	3	3	2	4	3	3	4
3	2	3	2	1	3	3	1	2	2	2

2	3	1	4	1	4	4	3	3	4	4
4	3	3	2	4	4	3	1	3	3	3
4	2	4	2	2	3	3	1	2	2	2
3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4

### Post Test

Subjek	Umur	JK	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10
1	11	P	2	3	2	4	4	3	2	3	4	3
2	12	L	2	2	2	2	3	3	3	3	1	3
3	11	L	4	1	2	1	2	4	4	2	4	3
4	12	L	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2
5	10	L	3	3	2	4	3	4	1	3	4	4
6	11	P	3	2	1	1	2	3	1	2	2	3
7	10	P	3	4	2	4	2	4	1	3	2	3
8	10	P	1	3	3	3	2	3	1	2	1	4
9	11	L	3	4	2	2	2	4	2	3	2	4
10	10	P	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2

item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
1	3	2	4	2	3	2	4	2	3	3
3	1	3	3	4	3	3	1	4	3	3
4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2
3	2	3	4	2	4	4	1	3	3	3
3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4
4	2	3	1	3	2	2	2	3	3	2

3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	3
3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3
4	2	4	3	3	3	3	1	2	2	2
3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3

**Lampiran**  
**Hasil Analisa Data**

## Hasil Uji Analisa Data

### Hasil Uji Paired T Test (Kelompok Eksperimen)

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_test	50.70	10	6.111	1.932
	Post_test	66.70	10	3.889	1.230

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_test & Post_test	10	-.177	.624

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean				Std. Deviation
Pair 1	Pre_test - Post_test	-16.000	7.803	2.468	-21.582	-10.418	-6.484	9	.000

### Hasil Uji Paired T Test (Kelompok Kontrol)

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test	55.60	10	4.452	1.408
	post_test	58.00	10	5.812	1.838

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre_test & post_test	10	.683	.030

**Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	-2.400	4.274	1.352	-5.457 .657	-1.776	9	.110



### Uji Independent T Test Kondisi Pre Test Kelompok Ekperimen dan Kontrol

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	kel_eksperimen	10	50.70	6.111	1.932
	kel_kontrol	10	55.60	4.452	1.408

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	3.012	.100	-2.049	18	.055	-4.900	2.391	-9.923	.123
	Equal variances not assumed			-2.049	16.454	.057	-4.900	2.391	-9.957	.157

### Uji Independent T Test Kondisi Post Test Kelompok Ekperimen dan Kontrol

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	kel_eksperimen	10	66.70	3.889	1.230
	kel_kontrol	10	57.10	5.646	1.785

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor	Equal variances assumed	.090	.767	4.428	18	.000	9.600	2.168	5.045	14.155
	Equal variances not assumed			4.428	15.970	.000	9.600	2.168	5.003	14.197

**Lampiran**  
**Lembar Observasi dan Hasil Observasi**

### Lembar Observasi

Nama / Nomor :

Tim :

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Muncul</b>	<b>Tidak</b>
1	Berbicara jujur saat terkena lemparan bola		
2	Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola		
3	Berbohong saat terkena lemparan bola		
4	Keluar dari batas area permainan		
5	Menyerobot antrian untuk melempar bola ke arah tumpukan kereweng		
6	Mendorong teman saat permainan		
7	Menjegal teman saat berlari		
8	Mengumpat		
9	Berkata kotor atau kasar pada teman		
10	Tetap bermain meskipun telah dinyatakan mati		
11	Mengeluarkan kata-kata penyesalan saat mati dalam permainan, seperti : yah, harusnya, owalah, dst.		
12	Menyalahkan teman satu tim yang terkena bola		
13	Meminta maaf telah melemparkan bola terlalu keras pada teman lawan.		
14	Mampu menyelesaikan tugas sesuai prosedur permainan		
15	Berbagi bola dengan teman satu tim		
16	Mematuhi peraturan yang dibuat dalam tim		
17	Bekerjasama melemparkan bola ke lawan		
18	Bekerjasama menyusun kreweng		
19	Menyampaikan pendapatnya didalam tim		
20	Bekerja bersama-sama dalam menyelesaikan tugas atau tantangan		
21	Membantu teman yang sedang mengalami kesulitan seperti jatuh		
22	Menolak bermain curang		
23	Lain-lain •		

Ket :

Favorable

- 1 = Tidak muncul
- 2 = Muncul dengan intensitas 1-2 kali
- 3 = Muncul dengan intensitas 3-4 kali
- 4 = Muncul dengan intensitas 5-6 kali
- 5 = Sering muncul intensitasnya > 6 kali

## Unfavorabe

- 5 = Tidak muncul  
 4 = Muncul dengan intensitas 1-2 kali  
 3 = Muncul dengan intensitas 3-4 kali  
 2 = Muncul dengan intensitas 5-6 kali  
 1 = Sering muncul intensitasnya > 6 kali

No	Aspek	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah
1.	Penalaran Moral	1	2,3,4,5,6,7,10,11,16	10
2.	Emosi Moral	13	8,9,12	4
3.	Perilaku Moral	14,15,17,18,19,20,21,22		8
<b>TOTAL</b>				<b>24</b>

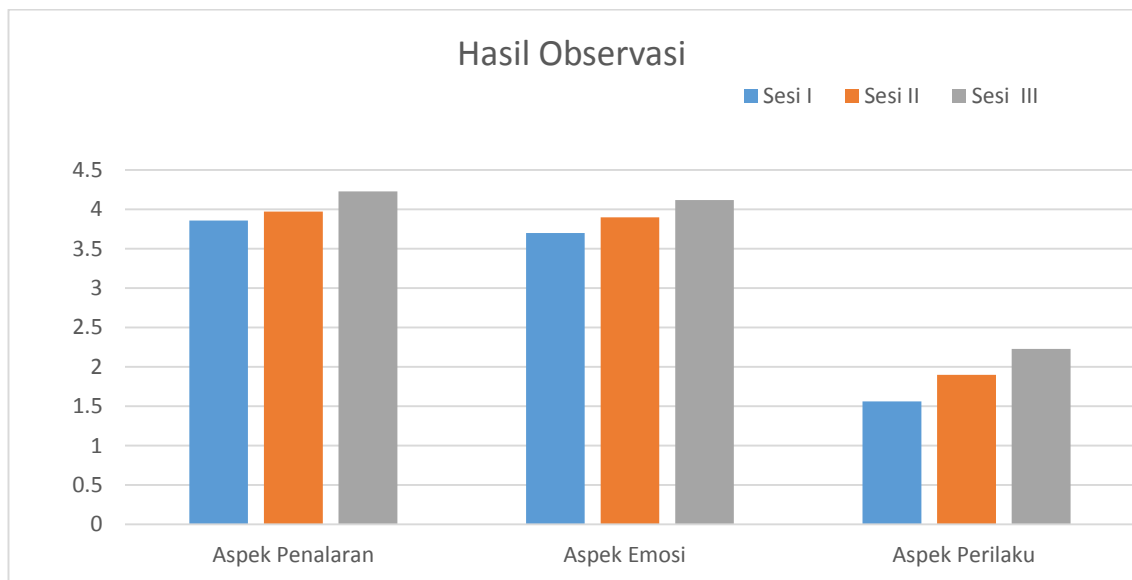
### Hasil Analisa Data Observasi

Aspek Penalaran	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	1	1.6	1.8	2.2
	2	3.5	4	4.5
	3	4.6	5	5
	4	4	4.5	4.7
	5	4.8	4.9	5
	6	5	5	5
	7	5	4.9	5
	10	4.7	4.2	4.9
	11	4	3.6	4.6
	16	1.4	1.8	1.4
	Rata-rata	3.86	3.97	4.23

Aspek Emosi Moral	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	8	4.3	4.7	4.8
	9	4.7	4.7	5
	12	4.3	4.1	4.6
	13	1.5	2.1	2.1
	Rata-rata	3.7	3.9	4.125

Aspek Perilaku Moral	Penyataan	Rata-Rata I	Rata-Rata II	Rata-Rata III
	14	1.3	1.5	2
	15	1.8	1.6	2.3
	17	1.6	2.1	2.4
	18	1.3	2.2	2
	19	1.7	1.8	2
	20	1	1.8	2.5
	21	1.9	2.1	2.1
	22	1.9	2.1	2.6
	Rata-rata	1.5625	1.9	2.2375

Column1	Aspek Penalaran	Aspek Emosi	Aspek Perilaku	Column2
Sesi I	3.86	3.7	1.56	
Sesi II	3.97	3.9	1.9	
Sesi III	4.23	4.12	2.23	



**Lampiran**  
**MODUL PERMAINAN BOY-BOYAN**



Maju mundurnya suatu bangsa mendatang juga terletak dipundak generasi muda. Diambang pintu kedewasaan menanti tugas-tugas yang harus mereka penuhi, maka bekal-bekal tertentu sangat perlu dipersiapkan bagi mereka. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Prof. Dr. Winarno Surakhmad (1980):

*“...Suatu fakta didalam sejarah perkembangan umat yang memelihara kelangsungan hidupnya untuk senantiasa menyerahkan, mempercayakan hidupnya ditangan generasi yang lebih muda”.*

Berdasarkan kutipan diatas bahwa generasi muda adalah suatu tonggak vital dari sebuah bangsa, maka dari itu pendidikan haruslah lebih diperbaiki seiring berjalannya waktu. Tanpa disadari perkembangan pendidikan bangsa ini semakin maju namun perkembangan moral mengalami kemunduran.

Dalam psikologi perkembangan Hurlock (edisi 5,1990) disebutkan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Menurut Kohlberg (dalam Sjarkawi,2011) menyatakan perkembangan tingkat perkembangan moral dipengaruhi oleh suasana moralitas dirumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat luas. Pertimbangan moral merupakan faktor penentu yang melahirkan perilaku moral. Hal ini tidak sejalan dengan kondisi moral pada saat ini, kemerosotan moral itu tidak saja orang yang telah dewasa, akan tetapi telah menjalar sampai kepada tunas-tunas muda yang diharapkan sebagai penerus bangsa, dengan banyaknya ditemukannya kasus-kasus dimedia yang menyebutkan bahwa yang memperlihatkan kasus-kasus yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur, seperti yang dipaparkan oleh salah satu media online yaitu mengenai tawuran pelajar yang semakin meresahkan warga jakarta dikarenakan pelajar-pelajar tersebut menggunakan bahan kima seperti air keras saat tawuran. (<http://megapolitan.kompas.com>)

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti dilapangan adalah sikap anak yang tidak sopan terhadap orang yang lebih tua (berbicara kasar, menggertak, tidak permisi ketika berjalan didepannya dll), merokok, menonton video pornografi, bergaya layaknya orang dewasa, menggoda teman perempuannya, dan lain-lain. Berdasarkan fenomena yang ditemukan ini menunjukkan bahwa perkembangan moral pada anak-anak tidak berkembang dengan baik sehingga penalaran mengenai aturan atau kode moral sosial tidak dipahami anak dan tidak terinternalisasikan

dalam diri anak. Perkembangan moral yang dinilai baik adalah pada saat individu dapat menginternalisasikan aturan-aturan sosial atau kode moral sosial dalam dirinya. Dengan perkembangan pendidikan yang semakin maju ada baiknya bila perkembangan moral mengikuti kemajuan perkembangan pendidikan dengan kata lain, hal ini menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah dan lingkungan masyarakat untuk mengembalikan citra baik anak bangsa.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional, Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dalam studi yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B* seperti dirilis *Dailymail*, Rabu (20/5/2015). Penelitian itu menemukan, pemain yang dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti berekor mereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, hippocampus yang mengakibatkan gangguan neurologis dan psikologis termasuk demensia dan depresi pada anak ([banjarmasin.tribunnews.com/](http://banjarmasin.tribunnews.com/)). Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada dalam penelitian ini adalah permainan “Boy-boyan”, didalam permainan ini melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Sehingga permainan ini tidak hanya mendahulukan faktor kegembiraan bersama namun

permainan ini juga memiliki tujuan lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Dalam proses permainan yang melibatkan langsung anak, anak akan mendapatkan pelajaran langsung dari proses tersebut (*experiential learning*). Permainan adalah sebuah media yang digunakan untuk meningkatkan penalaran moral anak dengan menggunakan metode berlian (*experiential learning*). Berdasarkan hal tersebut peneliti menjadikan permainan “boy-boy” sebagai media untuk meningkatkan penalaran moral dengan metode berlian (*experiential learning*) pada anak SD usia 8-12 tahun.

### **Sasaran**

Dalam penelitian ini proses pelaksanaan permainan *boy-boy* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan sasaran siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 8-12 tahun.

### **Tujuan Penyusunan**

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional boy-boy untuk meningkatkan perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar.

### **Jenis Intervensi**

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan, menurut Mondy & Noe (dalam Marwansyah, 2010), pengembangan adalah pemberian kesempatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan individu, tetapi tidak dibatasi pada pekerjaan tertentu pada saat ini atau di masa yang akan datang dan memiliki fokus yang lebih berjangka panjang. Pelatihan yang diberikan adalah menggunakan media permainan “boy-boy” yang menggunakan metode berlian (*experiential learning*) yaitu metode yaitu melibatkan anak langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman anak menjadi alternatif metode dalam meningkatkan penalaran moral pada anak.

## **Hubungan Permainan Boy-boy dengan Perkembangan Moral**

No.	Aspek-aspek Perkembangan Moal	Indikator dalam Permainan
1.	<i>Moral Reasoning</i>	a) Konsep Benar - Jujur - Sportif  b) Konsep Salah - Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola - Memukul kepala lawan dengan bola - Berbohong saat terkena bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2.	<i>Moral emotion</i>	1. Peristiwa yang muncul saat bermain 2. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	<i>Moral conduct</i>	a) Perilaku Prosocial - Berbagi bola dengan teman setim

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bekerjasama melemparkan bola ke lawan</li> <li>- Bekerjasama menyusun kreweng</li> <li>- Menolong teman yang jatuh</li> </ul> <p>b) Penolakan perilaku antisosial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjaga</li> <li>- Tidak mau diajak curang, seperti menghancurkan susunan kreweng</li> <li>• Pemain</li> <li>- Tidak mau diajak berbohong.</li> </ul>
--	--	---

## **PANDUAN PELAKSANAAN**

### **Perlengkapan yang Dibutuhkan**

1. Kereweng (cetakan uang-uangan yang dibentuk dari tanah liat) berbentuk lingkaran dengan diameter 7 cm dan tebal 7 mm sebanyak 15 buah.
2. Bola tenis 2 buah
3. Kamera dan tripod
4. Nomor punggung 10 buah
5. Peluit
6. Stopwatch
7. Tali Rafia
8. Bambu
9. 5 syal berwarna merah dan 5 syal berwarna putih
10. Hadiah
11. Stiker bintang

### **Setting Tempat**

1. Arena permainan 8 x 12 meter. Batas ditandai dengan tali rafia yang dikaitkan dengan pathok bambu pada tiap sudutnya.
2. Di tengah arena diletakkan tumpukan kereweng yang diberi batasan lingkaran dengan tali rafia berdiameter 80 cm.
3. Dengan jarak 3 meter dari tumpukan kereweng dibuat garis batas dengan rafia sepanjang 75 cm sebagai tempat pemain melempar bola ke arah tumpukan kereweng.
4. Kegiatan refleksi dilakukan di bawah pohon di pinggir arena.

### **Prosedur dan Aturan Permainan Boy-boy**

#### **1. Prosedur 1 : Pembagian Kelompok**

Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur Pembentukan Kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.
- Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
- Leader merah dan putih silahkan melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

#### **2. Prosedur 2 : Aturan Permainan.**

Fasilitator memberikan instruksi terkait aturan untuk kelompok pemain dan penjaga.

Tugas Kelompok PEMAIN:

- a. Melempar bola ke arah tumpukan kereweng dengan jarak sekitar 3 meter Pelemparan dilakukan oleh peserta satu demi satu sampai ada peserta yang merubuhkan tumpukan kereweng.
- b. Ketika tumpukan kereweng sudah rubuh, kelompok PEMAIN berlari menghindari lemparan bola dari kelompok PENJAGA sambil berusaha menata tumpukan kereweng.
- c. Jika kereweng berhasil ditata seluruhnya maka PEMAIN akan berteriak “Boy” dan kelompok dinyatakan menang.
- d. Anak dalam kelompok PEMAIN dianggap “mati” apabila :

- Keluar dari garis batas arena permainan
- Terkena lemparan bola

PEMAIN yang “mati” tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Jika seluruh pemain “mati” maka kelompok pemain dinyatakan kalah dan permainan dilanjutkan dengan kelompok PEMAIN menjadi penjaga.

Tugas kelompok PENJAGA:

- a. Menjaga kelompok PEMAIN agar tidak bisa menata kereweng kembali.
- b. Melempar bola untuk mematikan PEMAIN.
- c. Melempar bola kepada sesama PENJAGA agar lebih dekat melempar bola kepada PEMAIN.
- d. Anak dalam kelompok PENJAGA dinyatakan “mati” apabila:
  - melangkah lebih dari satu langkah ketika melempar bola
  - melempar mengenai kepala PEMAIN

PENJAGA yang mati tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Kelompok PENJAGA dinyatakan kalah ketika semua anggota kelompok mati. Sangsinya adalah tetap menjadi PENJAGA pada putaran permainan selanjutnya.

## **LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN**

### **HARI KE-1**

#### **Sebelum kegiatan utama :**

1. Fasilitator mengajak anak-anak yang sudah datang untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan.
2. Melakukan absensi dan membagikan nama punggung.
3. Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar di tengah arena permainan Fasilitator berada di tengah-tengah peserta kemudian mengucapkan salam dan memimpin peserta untuk melakukan doa sebelum kegiatan permainan boy-boyan dimulai. Fasilitator menggunakan metode “melempar bola” untuk pengenalan diri bagi peserta maupun fasilitator yang menangkap bola yang telah dilemparkan.



4. Fasilitator memberikan penjelasan tentang gambaran seluruh kegiatan meliputi agenda kegiatan, tujuan kegiatan, tugas fasilitator, tugas peserta.
5. Menjelaskan gambaran umum tentang prosedur dan aturan main permainan *boy-boy*.
6. Anak diberi minum dan *snack*.

## SESI I

### Tujuan kegiatan

1. Pembagian kelompok PEMAIN dan PENJAGA
2. Melakukan simulasi permainan *boy-boy*
3. Melakukan evaluasi tentang permainan *boy-boy* yang telah dilakukan.

### Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-1 : Pembagian Kelompok
  - Waktu : 08.35-08.45
  - Prosedur :
    - a) Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

    - a) Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.
    - b) Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
    - c) Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
    - d) Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
    - e) Leader merah dan putih silahkan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
    - b) Fasilitator membacakan tugas dari kelompok pemain dan kelompok penjaga.
2. Aktivitas ke-2 : Simulasi Permainan
  - Waktu : 08.45-08.55
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai simulasi permainan.

- b) Ketika permainan berlangsung fasilitator memberi peringatan terhadap peserta yang melakukan kesalahan. Ketika permainan berlangsung observer mulai melakukan pengamatan.
  - c) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dengan peluit sebagai pertanda.
3. Aktivitas ke-3 : Evaluasi
- Waktu : 08.55-09.05
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak peserta berdiri melingkar dan bersama peserta melakukan evaluasi terhadap jalannya permainan.
    - b) Fasilitator menanyakan kepada pemain tentang bagaimana anak-anak bermain, yaitu apakah jalannya permainan sudah mereka pahami.
    - c) Dalam aktivitas ini dilakukan beberapa kesepakatan tentang hal-hal yang oleh anak masih dianggap membingungkan.
4. Aktivitas ke-4 : Istirahat
- Waktu : 09.05-09.10
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator meminta anak-anak beristirahat untuk minum dan memakan *snack*.
    - b) Fasilitator mempersilakan peserta untuk meninggalkan lapangan.

## SESI II

### Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Harisman” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy*, tentang pemahaman konsep akan aturan-aturan hal yang benar dan salah untuk dilakukan atau kesulitan-kesulitan ketika bermain, pengalaman berkesan saat bermain, usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.
4. Melakukan pembelajaran tentang aspek penalaran moral (memahami konsep benar dan salah).

### Uraian kegiatan

1. Aktivitas Ke-5 : *Ice Breaking*
  - Waktu : 09.10-09.20
  - Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi II.
- b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
- c) Fasilitator memberikan instruksi ice breaking

Instruksi :

1. Silahkan teman-teman membentuk lingkaran.
2. Buatlah isyarat dengan telunjuk kanan sedangkan keempat jari lainnya mengepal
3. Bukalah jari-jari tangan kiri seperti meminta sesuatu.
4. Letakkan kedua tangan ke samping
5. Letakkan telunjuk kalian pada tangan kiri Peserta lain yang tadi terbuka seperti sedang meminta.
6. Setiap mendengar kata “harimau” kalian harus menangkap telunjuk Peserta lain tetapi telunjuknya sendiri tidak boleh ditangkap Peserta lain.
7. Fasilitator membicarakan cerita dengan perlahan-lahan dengan suara yang cukup keras:

Hari minggu, Hariman pergi ke hutan. Harimau adalah sasaran yang hendak ditangkap Hariman. Tiba di hutan, Hariman bersama Harimin melihat anak Harimau. Dan... Hariman pun segera memburu Harimau. Tetapi... Harimin tidak membawa senjata lengkap. Pada akhirnya, Harimau pun kabur. Hariman kecewa karena Harimin lupa dengan senjatanya. Merka pun pulang tanpa Harimau yang diinginkannya.

## 2. Aktivitas ke-6 : Penentuan Kelompok

- Waktu : 09.20-09.25
- Prosedur :
  - a) Fasilitator meminta leader kelompok melakukan suit lagi untuk menentukan kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
  - b) Kelompok yang menang menjadi PEMAIN sedangkan kelompok yang kalah menjadi PENJAGA.

## 3. Aktivitas ke-7 : Permainan *Boy-boy*an I

- Waktu : 09.25-09.40
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.

- b) Fasilitator memberitahu bahwa setiap peserta dari kelompok yang memperoleh poin akan mendapat bintang. Bintang akan disematkan pada baju di dada kiri pemain.
  - c) Ketika permainan berlangsung fasilitator berfungsi sebagai wasit.
  - d) Ketika permainan berlangsung observer melakukan observasi untuk menemukan aspek penalaran moral yang muncul pada anak saat permainan berlangsung. Observer memberikan *checklist* sesuai *guide* observasi dan memberikan catatan tambahan.
  - e) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dan mempersilakan peserta untuk minum dan makan *snack*.
- 4) Aktivitas ke-8 : Refleksi I
- Waktu : 09.40-10.10
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
    - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi I. Dalam refleksi I fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan :
      - Aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan
      - Pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan sesi I
      - Fasilitator menanyakan kepada peserta yang melanggar mengenai alasan atau faktor penyebab peserta melakukan pelanggaran
      - Setiap peserta kelompok diperkenalkan menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain
    - c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek penalaran moral mengenai konsep benar dan salah.
    - d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
    - e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

### SESI III

#### Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boy*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tentang perasaan moral (kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan, dan empati).

### **Uraian Kegiatan**

1. Aktivitas ke-9 : Permainan *Boy-boy II*

- Waktu : 10.10-10.35
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang. Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
  - b) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan. Permainan berlangsung selama 10 menit.
  - c) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”. Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor. Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
  - d) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
  - e) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

2. Aktivitas ke-10 : Refleksi II

Waktu : 10.35-11.00

Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
- b) Fasilitator mulai melakukan refleksi II.

Dalam refleksi II fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Pelanggaran apa yang masih dilakukan peserta saat permainan berlangsung
  - Apa yang dirasakan peserta yang melakukan pelanggaran dan apakah peserta menyesali melakukan pelanggaran tersebut
  - Bagaimana perasaan anak apabila teman satu kelompok terluka dan dicurangi.
  - Seperti apa perasaan kelompok yang telah memenangkan permainan dan juga perasaan kelompok yang kalah dalam permainan
  - Pandangan kelompok satu sama lain
- c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek perasaan moral mengenai rasa bersalah dan empati.
- d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami dan merasakan apa yang dialami dan dirasakan peserta yang lain.
- e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

## SESI IV

### Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boy*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial)

### Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-11 : Pengarahan dari fasilitator
  - Waktu : 11.00-11.10
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan.
    - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang.

- c) Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
2. Aktivitas ke-12 : Permainan *Boy-boyan III*
- Waktu : 11.10-11.25
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
    - b) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”.
    - c) Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor.
    - d) Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
    - e) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
    - f) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.
3. Aktivitas ke-13 : Refleksi III
- Waktu : 11.25-11.45
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh.
    - b) Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
    - c) Fasilitator mulai melakukan refleksi III. Dalam refleksi III fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
      - Bagaimana peserta bekerja sama satu sama lain dalam permainan
      - Apa yang mereka lakukan ketika melihat kecurangan yang dilakukan teman kelompok maupun lawan.
    - d) Setelah menanyakan beberapa hal tersebut fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain *Boy-boyan III*. Dalam mengungkap tentang tindakan moral, fasilitator mengajak peserta mengungkapkan pengalaman mereka dalam aspek tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial).

- e) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta terkait kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain beberapa kali.
4. Aktivitas ke-14 : Pembagian Hadiah
- Waktu : 11.45-12.00
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak semua peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberikan hadiah kepada peserta. Fasilitator mengatakan bahwa hadiah diberikan kepada para pemenang dari permainan terakhir yang dipertandingkan. Selanjutnya fasilitator juga memberikan hadiah tersebut kepada pemain lain.

**Setelah kegiatan utama selesai:**

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Sebelum berdoa fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan dan mengingatkan bahwa besok pagi kegiatan akan dilanjutkan dengan agenda menonton tayangan video saat mereka bermain dan dilanjutkan dengan permainan lagi. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap

**HARI KE-2**

**Sebelum Kegiatan Utama :**

1. Peserta datang dan diarahkan untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan yaitu dalam ruangan. Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk pada hari sebelumnya.
2. Peserta diabsen.
3. Fasilitator mengajak peserta berkumpul di ruangan yang sudah disiapkan.
4. Fasilitator dan peserta berdiri melingkar di ruangan bagian depan.
5. Fasilitator mengajak peserta untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan. Fasilitator menanyakan kabar peserta.
6. Peserta diberi air mineral dan *snack*.

**Setting dan Perlengkapan yang dibutuhkan :**



1. Ruangan kelas beserta tempat duduk  $\pm 5 \times 7$  meter.
2. Laptop, LCD, dan layar untuk menayangkan rekaman video.

## SESI V

### Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Lidi Sakti” untuk mencairkan suasana.
2. Menyajikan tayangan video saat peserta bermain pada hari 1.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta selama bermain *gembatan* berdasarkan tayangan video.
4. Melakukan pembelajaran moral.

### Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke – 1 : *Ice Breaking*

- Waktu : 08.00-08.10
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah ruangan untuk melakukan permainan *ice breaking*.
  - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
  - c) Fasilitator memberikan instruksi ice breaking.

Instruksi :

2. Aktivitas ke-2 : Penayangan Video

- Waktu : 08.10-08.30
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengecek peserta apakah mereka masih ingat bagaimana prosedur dan aturan main permainan “*Boy-boy*”.
  - b) Fasilitator mengajak peserta menonton video rekaman permainan kemarin.

3. Aktivitas ke-3 : Refleksi

- Waktu : 08.30-08.50
- Prosedur :
  - a) Selesai menonton tayangan video, fasilitator mengajak kelompok MERAH untuk pindah ruangan diikuti observer, sementara fasilitator II dan kelompok PUTIH tetap di ruangan bersama observer II.
  - b) Fasilitator melakukan refleksi.

- c) Dalam refleksi fasilitator merefleksikan beberapa hal berkaitan dengan aspek-aspek moral:
- Apa tanggapan peserta setelah melihat tayangan video bermain mereka sebelumnya.
  - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan dari mulai permainan simulasi sampai permainan III (pengetahuan mengenai aturan permainan).
  - Memahami dan menyadari perbuatan yang salah pada saat permainan.
  - Mencoba memahami dan menghargai peserta lain.
  - Dapat mengontrol emosi pada saat permainan berlangsung.
  - Meminimalisir kebiasaan berkata kasar (misuh) saat bermain.
  - Mengevaluasi diri peserta dalam permainan yang ditayangkan dalam video.
  - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan hari sebelumnya dari mulai permainan 1 sampai 3
  - Fasilitator menanyakan kepada peserta memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
4. Aktivitas ke-4 : Persiapan Permainan *Boy-boy*
- Waktu : 08.50-09.05
  - Prosedur :
    - a) Fasilitator mengajak peserta ke arena permainan dengan berjalan kaki.
    - b) Fasilitator memberi informasi bahwa agenda kegiatan selanjutnya adalah bermain *boy-boy* di lapangan.
    - c) Fasilitator juga mempersilakan peserta jika ada yang ingin ke kamar mandi.

## SESI VI

### Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Bim Bam” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta saat bermain *boy-boy* tentang apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik, apakah peserta telah dapat melakukan perilaku mengikuti aturan, sportif, dan tidak berbuat agresif baik verbal maupun non verbal, dan peran kerjasama, berbagi, saling menolong untuk kemenangan tim.
4. Memberikan komentar kepada tim lain.

### Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-5 : *Ice breaking*

- Waktu : 09.05-09.15
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi V.
  - b) Fasilitator mengajak peserta untuk mencairkan suasana dengan bernyanyi “Bim Bam” sambil mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh fasilitator.

2. Aktivitas ke-6 : Permainan *Boy-boy IV*

- Waktu : 09.15-09.40
- Prosedur :
  - a) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi.
  - b) Fasilitator memberi tanda pengenal (kain segitiga) merah kepada kelompok MERAH dan fasilitator memberi tanda pengenal kepada kelompok PUTIH. Kain sebagai tanda pengenal diikatkan pada lengan leher peserta.
  - c) Fasilitator meminta wakil dari kedua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi PEMAIN dan PENJAGA. Fasilitator meminta kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi menentukan strategi untuk kemenangan tim . Fasilitator memberitahu bahwa peserta yang timnya menang akan mendapatkan stiker bintang dan mendorong peserta untuk mengumpulkan stiker bintang sebanyak-banyaknya.
  - d) Permainan dimulai dan akan berlangsung sekitar 15 menit dan fasilitator menghentikan permainan setelah 15 menit.
  - e) Fasilitator mempersilakan peserta untuk minum.

3. Aktivitas ke-7 : Refleksi IV

- Waktu : 09.40-10.00
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
  - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi. Dalam refleksi fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik
- Apakah peserta sudah mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang lain.
- Apakah peserta sudah mampu bekerja dengan baik dalam tim dan tidak melakukan kecurangan
- Mengevaluasi diri peserta pada saat permainan
- Siapkah untuk melakukan pembelajaran-pembelajaran yang telah dimiliki dalam permainan
- Dalam refleksi IV, refleksi dilakukan bersama antara kelompok MERAH dan kelompok PUTIH. Fasilitator memandu kedua kelompok untuk saling menilai baik tentang penilaian yang positif maupun yang negatif. Fasilitator memberi support terhadap kelompok MERAH dan kelompok PUTIH.

4. Aktivitas ke-8 : Komentar untuk kelompok lain

- Waktu : 10.10-10.25
- Prosedur :
  - a) Fasilitator mempersilakan peserta dari kelompok MERAH untuk memberi komentar terhadap kelompok PUTIH baik komentar positif ataupun negatif. Begitu pula sebaliknya fasilitator memberikan masing-masing kelompok untuk memberi komentar.
  - b) Fasilitator memberi tanggapan bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, fasilitator juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.
  - c) Fasilitator mempersilakan kedua kelompok untuk saling bersalaman dan meminta maaf.

**Setelah kegiatan utama selesai:**

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.

3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock,E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan Edisi 5*.Jakarta:Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia*. [Laporan Hasil Survei]. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Lickona, Thomas & Davidson, Matt. (2005). *Smart & God High Schools*. Tersedia online: ([www.cortland.edu/character](http://www.cortland.edu/character)).
- Marwansyah. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. Winarno Surakhmad. 1980. *Psikologi Pemuda*.Bandung: Jemmars.
- Simatupang, Nurhayati.(2005). *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkam Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005.
- Sofyan, Eko H.2013 *Kenakalan Remaja Semakin Mencemaskan (08/10/13)*. (<http://megapolitan.kompas.com>)
- Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press : Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Proceedings of the Royal Society B seperti dirilis Dailymail (20/5/2015)*. ([banjarmasin.tribunnews.com/](http://banjarmasin.tribunnews.com/)).